IMAGIC

SWORDS & SERPENTS



INSTRUCTIONS

INSTRUCTIONS

SPIELANLEITUNG

ISTRUZIONI

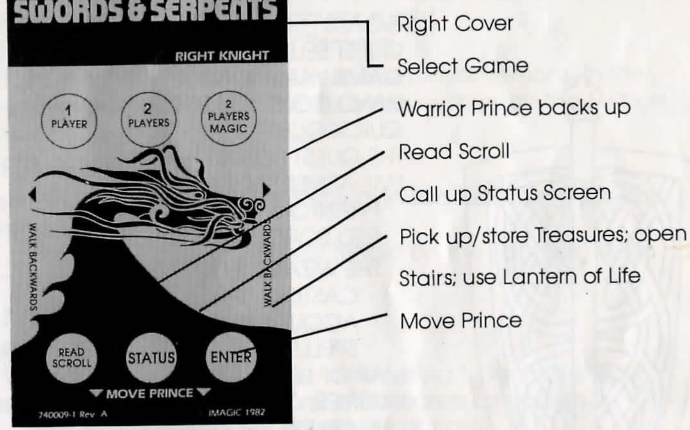
INSTRUCCIONES

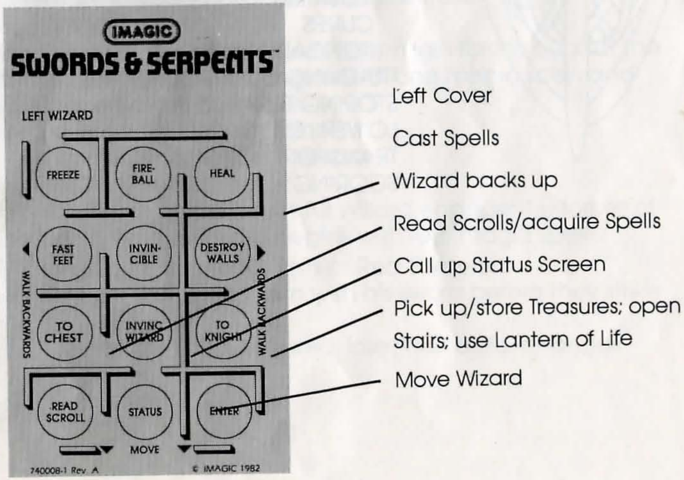
The old King lay dying. His son, the Warrior Prince, leaned closer to hear his ailing father's final words.

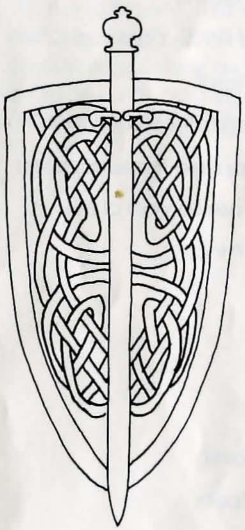
"Would that I could die as I was born, in our family's ancestral land!" The ancient one struggled for breath. "Reclaim our conquered Kingdom, my son. Defy the Sinister Serpent! Prevail against its henchmen! Restore our tarnished pride!.. Defy... prevail... restore...." With that, the withered monarch breathed his last.

The Warrior Prince much moved, stood slowly. He unsheathed his broadsword, and holding it high above his head, he solemnly intoned, "Defy. Prevail. Restore. **I vow it!"**

HAND CONTROLLERS







GOALS

† Locate and pick up treasures on each of the 4 Levels of the Fortress.
† Store treasures in the chest on Level 1 to earn valor points.
† Battle Phantom Knights and evil Red Sorcerers.
† Find the key on each Fortress Level. With it, the Warrior Prince and Nilrem can move to the next level where they'll find more treasures—and trials!
† Learn the secrets of the Fortress by investigating mystical scroll rooms. Nilrem can acquire potent spells!
† Locate the lair of the Sinister Serpent!

NOTE: Nilrem the Wizard appears in two-player versions. In the one-player game, the Warrior Prince moves through the Fortress alone.

QUEST SELECTION

When the SWORDS & SERPENTS title appears, select a game by pressing:

† 1 Player, 2 Player or 2 Player Magic on the right controller.
† Next, press "Enter".

GAME VARIATIONS

1 PLAYER VERSION

The Warrior Prince battles alone, attempting to learn the floor plan of the Fortress and as many of its secrets as he can.

† Use right keypad cover on either controller.

2 PLAYER VERSION

The Warrior Prince and the Wizard Nilrem join forces against the Sinister Serpent. The Wizard begins with one magic spell, and acquires others as he proceeds.

† Right controller: Warrior Prince.
† Left controller: Nilrem the Wizard.

2 PLAYER MAGIC VERSION

The Warrior Prince and the faithful Wizard engage the forces of evil, but this time the Wizard begins with four magic spells.

† To destroy Phantom Knights or Red Sorcerers:
  † Prince must strike them with his sword before they strike him.
    † Warrior Prince is injured: loses half a life, changes color.

QUICK QUEST

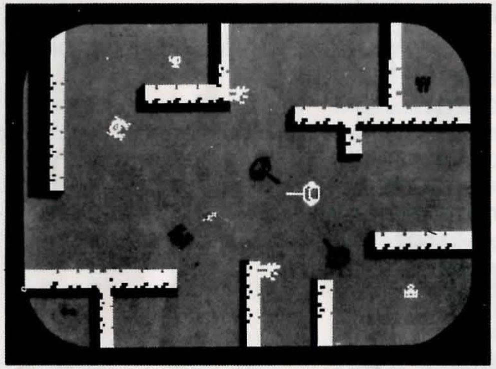
To begin SWORDS & SERPENTS immediately, do the following: (NOTE: Read the entire instruction manual for a full understanding of SWORDS & SERPENTS.)

- † Select Game Variation.
  - † Screen shows Warrior Prince and the Wizard (or Prince alone) in the Fortress Store Room.
- † Use disk to move Prince or Wizard.
  - † Wizard casts spells he has on hand:
    - † Rotate Wizard until he faces opponent or object at which spell is directed.
    - † Release disk.
    - † Press desired spell on left controller keypad.
      - † Nilrem is injured: loses half a life, changes color.
- † To pick up treasure:
  - † Position Warrior Prince or Wizard directly over treasure.
  - † Release disk.
  - † Press "Enter".
    - † Treasure disappears when picked up.
- † To store treasure:
  - † Return to treasure chest in Store Room on Level 1.
  - † Position Prince or Wizard directly over chest.
  - † Release disk.
  - † Press "Enter".
    - † Status screen appears listing total number of stored treasures, cumulative score and number of lives remaining.
    - † Wizard runs out of Reincarnations (lives): he disappears from game.
    - † Prince runs out of Reincarnations: game ends.
- † To read scrolls:
  - † Move Wizard or the Warrior Prince directly over scroll.
  - † Release disk.
  - † Press "Read Scroll".
    - † Scroll message appears on screen
    - † If Nilrem reads a scroll containing a spell, he acquires the spell.
    - † If either the Prince or Nilrem reads "Ye read, ye move" on a scroll, they reappear in the transport scroll room on the opposite side of that Fortress level.
- † To move between levels:
  - † Locate key on current Level of Fortress.
  - † Pick it up as you would a treasure.

- † Locate stairs.
- † Press "Enter".
  - † Stairs will open. Move onto them.
  - † Screen displays number of Level you've reached.

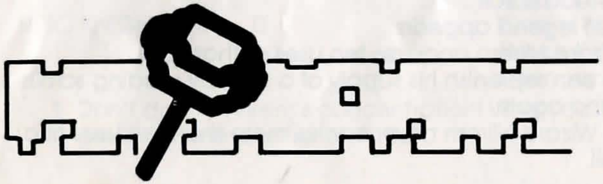
THE QUEST BEGINS

- † Their journey begins in the Store Room on the first Level.
- † Guide the Prince with the right, and the Wizard with the left, controller.
- † To move the Prince or Wizard forward, press that disk edge in the desired direction.
- † To make the Prince or Wizard back away from an approaching foe:
  - † Press and hold either top side button.
  - † Press disk in direction you wish the Prince or Wizard to face.
- † The Prince appears at the center of the screen throughout the quest.
- † If the old Wizard wanders out of view, he cannot return until the Warrior Prince finds him. He paces impatiently and may be in a slightly different location when found.



EVIL ADVERSARIES

PHANTOM KNIGHTS



† Phantom Knights can move through walls.
† They attack the Wizard and Prince from all sides.
† Since they are spirits, Phantom Knights move faster than the Wizard or the Warrior Prince.
† If the Warrior Prince or Wizard is struck by a Phantom Knight, he loses half a life.

RED SORCERERS



† Red Sorcerers appear in puffs of sulphuric smoke.
† They fling deadly firebursts at the Prince.
† Because his magic is stronger and purer, and as they are not very bright, Red Sorcerers cannot detect the Wizard Nilrem's presence.
  † Even so, Nilrem can be injured if he gets in the path of a fireburst intended for the Warrior Prince.
    † If the Prince or Nilrem is struck by a fireburst, he loses half a life.

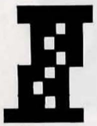
THE WIZARD'S DEFENSES

Nilrem, like most wizards, defends his friends and himself with magical spells.

CASTING SPELLS:

† Nilrem must face the opponent or object onto which the spell is being cast.
† Release disk.
† Press desired spell.

ACQUIRING SPELLS



† To read a scroll: Move the Wizard directly over the scroll.
† Release disk.
† Press "Read Scroll".
  † Scroll legend appears.
† The Wizard Nilrem acquires ten uses of that spell.
† Nilrem can replenish his supply of a spell by reading scrolls time and again.
  † The Wizard Nilrem never carries more than ten uses of a spell.

("A good wizard always practices moderation," he adds sagely.)
† Keep track of where certain spell scrolls lie on each level of the Fortress!

NOTE: The Warrior Prince can read scrolls, but only Nilrem can acquire spells.

SPELLS

Nilrem can acquire marvelous magical spells in his journey through the Sinister Serpent's Fortress.
These are the nine possible spells Nilrem can find and use:

	NO. WIZARD BEGINS WITH		
SPELL	GAME 2	GAME 3	USE
1. FREEZE	Infinite	Infinite	Immobilizes Phantom Knights temporarily.
2. FIREBALL	0	3	Destroys Phantom Knights or Red Sorcerers.
3. HEAL	0	3	Restores wounded Prince to full strength.
4. FAST FEET	0	3	Causes Prince to walk twice as fast.
5. INVINCIBLE	0	0	Makes Prince invincible, but also immobile, for a time.
6. DESTROYS WALLS	0	0	Destroys most walls on first impact.
7. TO CHEST	0	0	Carries Prince and Wizard to Store Room on Level 1.
8. INVINC-WIZ	0	0	Makes Nilrem invincible and immobile for a time.
9. TO KNIGHT	0	0	Carries Nilrem to Prince if they have been separated.

† Don't disturb Nilrem's concentration! When casting a spell, press no other controller button.

† Spells 7, 8 and 9 are what the Necromancer's Guide to Organic Magic calls "non-directional" spells; The Wizard need not face in any particular direction while casting these spells.

† A word about magical walls: walls demolished by magic reappear as solid barriers when a wizard or mortal returns to them.

INJURIES, CURES & REINCARNATIONS

INJURIES

The Warrior Prince and Nilrem begin their quest with nine lives each.

† Each injury costs that adverturer half a life.

† When struck, the Prince or Wizard is temporarily stunned and cannot move. Press disk again when flashing stops.



† Warrior Prince loses first half of a life: he turns from white to gray.

† The Wizard Nilrem loses first half of a life: he turns from light to dark blue.

CURES



† If the wounded Prince or Wizard locates a Lantern of Life he can regain the half of a life he has lost.

† Position the injured adventurer over Lantern.

† Press "Enter."

† When Healed, the Prince or Wizard returns to his original color.

NOTE: † Lanterns are not treasures and cannot be picked up.

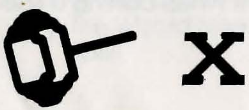
† Lanterns only heal the Prince or Wizard when they are injured and cannot restore lost reincarnations.

† The Wizard can restore half a life to the injured Warrior Prince by casting a "Heal" spell, if he has one.

† The Wizard cannot heal his own wounds.

REINCARNATIONS

† An injury after the loss of half a life kills the Prince or Wizard.

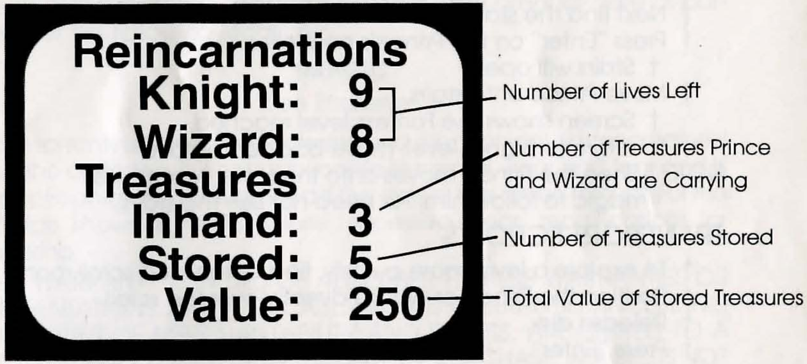


A flashing "X" marks the spot where the stricken adventurer has fallen.

Once the Prince or Wizard loses a life, he draws on his supply of Reincarnations. After a brief pause, the adventurer reappears and is ready for action.

† To keep track of the number of reincarnations the Prince and Wizard have left, consult the status screen at any time.

† Press "Status" on either controller.



† If Nilrem uses all his reincarnations, he disappears and the Prince continues on alone.

† If the Prince exhausts his supply, the quest ends.

TRACKING DOWN TREASURES

The adventurous pair seeks to recover valuable treasures strewn around the Serpent's Fortress.

† To pick up a treasure:

† Position Prince or Nilrem directly over treasure.

† Release disk.

† Press "Enter".

† Treasure disappears when picked up.

† The Warrior Prince or the Wizard can carry up to six treasures each BUT

† Their combined total of treasures in hand cannot exceed six.

STORING TREASURES

† To store treasures:

† Return to the treasure chest in the Store Room on the first level of the Fortress.

† Position the Warrior Prince or the Wizard directly over the chest.

† Release disk.

† Press "Enter".
† Status screen appears with new score.

† Store treasures and thrive! Both the Prince and the Wizard earn an additional Reincarnation for every 300 points scored.

† To move down to the next Level:

LOWER LEVELS

† Locate and pick up the key present on each Level.

Once picked up, a key cannot be lost or stored.

† Next find the stairs.
† Press "Enter" on the Prince's controller.
† Stairs will open.
† Move Prince onto stairs.
† Screen shows the Fortress level reached.
† To return to higher level: move back onto stairs.

NOTE: When the Prince moves onto the stairs, Nilrem uses magic to follow him. He need not use the stairs.

TRANSPORT SCROLLS

† To explore a level more quickly, find a transport scroll room.
† Position the Prince or Wizard directly over the scroll.
† Release disk.
† Press "Enter".
† Legend on scroll appears: "Ye Read, Ye Move."
† When the Wizard and Prince reappear, they will be in the transport scroll room on the opposite side of that level of the Fortress.

The Warrior Prince learns to use these transport scrolls when he wishes to return to level one in order to store treasures.

SCORING

The value of a treasure is keyed to the Fortress level on which it is found:

First Level:	50 points each
Second Level:	100 points each
Third Level:	150 points each
Fourth Level:	200 points each

BONUS!!!

EARN AN ADDITIONAL REINCARNATION FOR EVERY 300 VALOR POINTS SCORED!

IMAGIC VIDEO GAME CARTRIDGE TWO YEAR LIMITED WARRANTY

Imagic warrants to the original consumer purchaser of this Imagic video game cartridge that it will be free from defects in materials and workmanship for TWO YEARS from the date of purchase. If this cartridge is discovered to be defective within the warranty period, Imagic, at its option, will either repair or replace this cartridge free of charge, upon receipt of the cartridge, postage prepaid, with proof of date of purchase, at the following location:

IMAGIC
See Enclosure

This warranty is limited to electronic and mechanical parts contained within the cartridge. It is not applicable to normal wear and tear and is not applicable and shall be void if the defect has arisen through, or the cartridge shows signs of, misuse, excessive wear, modifications, or tampering.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER EXPRESS WARRANTIES OR REPRESENTATIONS. ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, ARE LIMITED TO A PERIOD OF TWO YEARS FROM THE DATE OF PURCHASE. IMAGIC IS NOT LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES ON THIS CARTRIDGE.

Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the limitations or exclusions set forth above may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

To Order Replacement Keypad Covers:

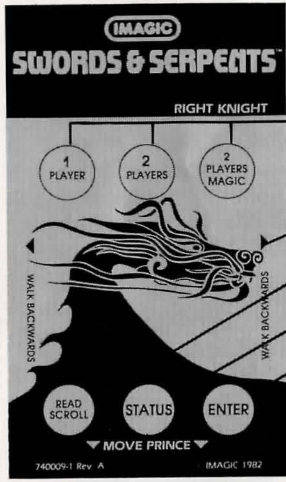
† Please contact your Imagic Distributor for complete details (see enclosed sheet for address and telephone number.)

Le vieux Roi se meurt. Son fils, le Prince Guerrier, est penché sur son lit pour écouter les dernières paroles de son père mourant.

"Que ne puis-je mourir là où je suis né, dans le royaume de nos ancêtres!". Le vieux Roi reprit sa respiration. "Il faut reconquérir notre Royaume, mon fils. Il faut défier le Serpent Sinistre! Il faut abattre son bourreau! Il faut retrouver notre fierté d'antan!... défier... abattre... restorer.... Sur ces mots, le vieux Monarque expira.

Emu, Prince Guerrier, se releva lentement. Il tira sa longue épée et, la tenant au-dessus de sa tête, entonna solennellement : "Défier... abattre... retrouver... **Je le jure!**

COMMANDES MANUELLES



Carte plastifiée de droite

Choix du jeu

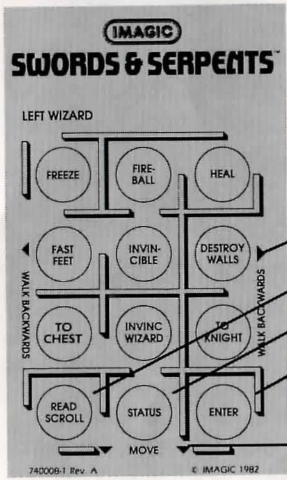
Recul du Prince Guerrier

Lecture du Parchemin

Demande de Statut

Pour prendre ou cacher les Trésors; pour ouvrir les escaliers; pour utiliser la Lanterne de Vie

Déplacement du Prince



Carte plastifiée de gauche

Pour jeter des Sorts

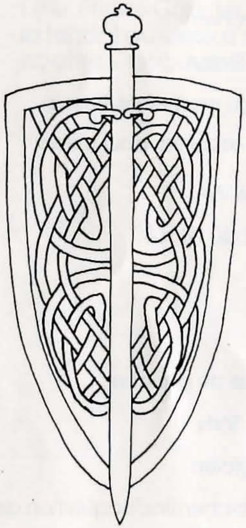
Recul du Magicien

Lecture des Parchemins/acquisition des Sorts

Demande de Statut

Pour prendre ou cacher les Trésors; pour ouvrir les Escaliers; pour utiliser la Lanterne de Vie

Déplacement du Magicien



BUT DU JEU

† Il faut trouver et ramasser les trésors à chacun des quatre Niveaux de la Forteresse.
† Il faut mettre ces trésors dans le coffre du Niveau I pour obtenir des marques de valeur.
† Il faut se battre contre les Chevaliers Fantômes et les Sorciers Rouges.
† Il faut trouver la clé de chaque Niveau de la Forteresse. Grâce à elle, le Prince Guerrier et Nilrem peuvent passer au niveau suivant où ils trouveront d'autres trésors, mais aussi d'autres embûches!
† Il faut apprendre le secret de la Forteresse en fouillant les salles contenant des parchemins mystiques. Nilrem peut ainsi obtenir la possibilité de jeter des sorts!
† Il faut trouver la tanière du Serpent Sinistre!

NOTE : Nilrem le Magicien apparaît dans les versions à deux joueurs. Dans la version à un joueur, le Prince Guerrier se déplace tout seul dans la Forteresse.

CHOIX DE LA QUETE

Lorsque le titre "SWORDS & SERPENTS" apparaît sur l'écran, choisissez le type de jeu en enfonçant :

† 1 Joueur (1 Player), 2 Joueurs (2 Players), ou 2 Joueurs-Magiques (2 Player Magic) sur la commande de droite.
† Enfoncez ensuite "Enter".

VARIATIONS DE JEU

VERSION A 1 JOUEUR

Le Prince Guerrier se bat seul et essaie d'apprendre la configuration de la Forteresse et autant de secrets qu'il peut.

† Utilisez la carte plastifiée de droite sur l'une ou l'autre des commandes manuelles.

VERSION A 2 JOUEURS

Le Prince Guerrier et le Magicien Nilrem se battent ensemble contre le Serpent Sinistre. Le Magicien commence par jeter un sort magique, et peut en acquérir d'autres à mesure que le voyage continue.

† Commande de droite : le Prince Guerrier.
† Commande de gauche : Nilrem le Magicien.

VERSION A 2 JOUEURS-MAGIQUE

Le Prince Guerrier et le loyal Magicien combattent les forces du mal mais, cette fois, le Magicien commence par jeter quatre sorts magiques.

QUETE RAPIDE

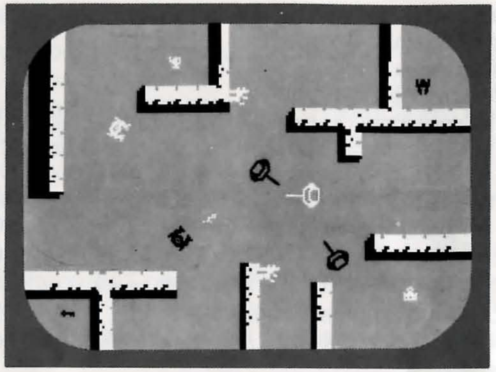
Pour commencer à jouer immédiatement au jeu "SWORDS & SERPENTS", faites comme suit :

(NOTE : Lisez entièrement ce manuel d'instructions afin de bien comprendre le jeu "SWORDS & SERPENTS").

- † Choix de Variation de Jeu :
  - † L'écran montre le Prince Guerrier et le Magicien (ou le Prince seul) dans l'entrepôt de la Forteresse.
- † Utilisez le disque pour déplacer le Prince ou le Magicien.
- † Pour détruire les Chevaliers Fantômes ou les Sorciers Rouges :
  - † Le Prince doit les toucher avec son épée avant qu'ils ne le touchent.
    - † Si le Prince Guerrier est blessé, il perd une demi-vie et change de couleur.
  - † Le Magicien jette l'un des sorts disponibles :
    - † Faites tourner le Magicien jusqu'à ce qu'il soit en face de son adversaire ou de l'objet sur lequel il jette un sort.
    - † Relâchez le disque.
    - † Enfoncez la touche correspondant au sort désiré sur la commmande de gauche.
      - † Si Nilrem est blessé, il perd une demi-vie et change de couleur.
- † Pour prendre les trésors :
  - † Placez le Prince Guerrier ou le Magicien directement sur le trésor.
  - † Relâchez le disque.
  - † Enfoncez "Enter".
    - † Le trésor disparaît lorsqu'il est pris.
- † Pour mettre les trésors dans le coffre :
  - † Retournez au coffre dans l'Entrepôt du Niveau 1.
  - † Placez le Prince ou le Magicien directement sur le coffre.
  - † Relâchez le disque.
  - † Enfoncez "Enter".
    - † L'écran indique le statut en donnant la liste complète nombre de vies restantes.
    - † Si le Magicien ne peut plus se réincarner (n'a plus de vies), il disparaît du jeu.
    - † Si le Prince ne peut plus se réincarner, la partie est terminée.
- † Pour lire les parchemins :
  - † Placez le Magicien ou le Prince Güerrier directement sur le parchemin.
  - † Relâchez le disque.
  - † Enfoncez "Read Scroll".
    - † Le message du parchemin apparaît sur l'écran.
    - † Si Nilrem lit un parchemin contenant un sort, il le prend à son compte.
    - † Si soit, le Prince, soit Nilrem lit "Ye read, ye move" sur un parchemin, ils réapparaîtront dans la salle des parchemins, du côté opposé de ce niveau de la Forteresse.
- † Pour passer d'un niveau à l'autre :
  - † Trouvez la clé du Niveau de la Forteresse où vous vous trouvez.
  - † Prenez-la de la même façon qu'un trésor.
  - † Trouvez les escaliers.
  - † Enfoncez "Enter".
    - † Les escaliers s'ouvriront. Prenez-les.
    - † L'écran affiche le numéro que vous avez atteint.

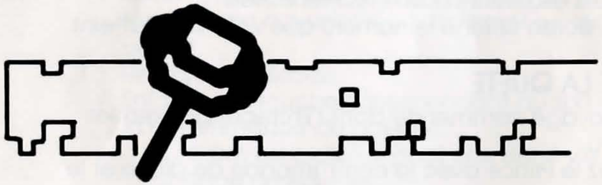
DEBUT DE LA QUETE

- † Leur voyage commence dans l'Entrepôt du premier Niveau.
- † Guidez le Prince avec la commmande de droite et le Magicien avec la commande de gauche.
- † Pour faire avancer le Prince ou le Magicien, enfoncez le bord du disque dans la direction désirée.
- † Pour faire reculer le Prince ou le Magicien si un ennemi s'avance :
  - † Maintenez enfoncé l'un ou l'autre des boutons latéraux supérieurs.
  - † Enfoncez le disque dans la direction dans laquelle vous voulez que le Prince ou le Magicien se dirige.
- † Le Prince apparaît au centre de l'écran pendant tout le voyage.
- † Si le vieux Magicien s'éloigne, il ne peut pas retourner tant que le Prince Guerrier ne l'a pas trouvé. Il fera les cent pas impatiemment et pourra être retrouvé dans un endroit légèrement différent.



LES MECHANTS ADVERSAIRES

CHEVALIERS FANTOMES



† Les Chevaliers Fantômes peuvent passer à travers les murs.
† Ils attaquent le Magicien et le Prince de tous les côtés.

† Du fait que ce sont des esprits, les Chevaliers Fantômes se déplacent plus rapidement que le Magicien ou le Prince Guerrier.
† Si le Prince Guerrier ou le Magicien sont touchés par un Chevalier Fantôme, ils perdent la moitié d'une vie.

SORCIERS ROUGES

† Les Sorciers Rouges apparaissent dans des nuages de fumée sulfureuse.
† Ils envoient des boules de feu mortelles sur le Prince.
† Comme les pouvoirs magiques du Magicien Nilrem sont plus puissants et plus purs, et comme ils ne sont pas très intelligents, les Sorciers Rouges ne peuvent pas détecter la présence.
  † Cependant, Nilrem peut être blessé s'il se trouve sur le chemin d'une boule de feu lancé sur le Prince Guerrier.
    † Si le Prince ou Nilrem sont touchés par une boule de feu, ils perdent une demi-vie.

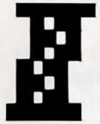
LES DEFENSES DU MAGICIEN

Nilrem, comme la plupart des magiciens, se défend et défend à ses amis l'aide de sorts magiques.

POUR JETER UN SORT :

† Nilrem doit faire face à son adversaire ou à l'objet sur lequel le sort doit être jeté.
† Relâchez le disque.
† Enfoncez la touche correspondant au sort désiré.

POUR OBTENIR DES SORTS



† Pour lire un parchemin : Placez le Magicien directement sur le parchemin.
† Relâchez le disque.
† Enfoncez "Read Scroll".
  † La légende du parchemin apparaît.
† Le Magicien Nilrem peut alors utiliser ce sort dix fois.
† Nilrem peut se refaire une réserve de sorts en lisant plusieurs fois les mêmes parchemins.
  † Le Magicien Nilrem ne peut jamais utiliser plus de dix fois le même sort.

("Un bon magicien fait toujours montre de modération", ajouta-t-il sagement.)

  † Souvenez-vous de l'emplacement de certains de ces parchemins à chacun des niveaux de la Forteresse!

NOTE : Le Prince Guerrier peut lire les parchemins mais seul Nilrem peut jeter des sorts.

SORTS

Nilrem peut obtenir de merveilleux pouvoirs magiques au cours de son voyage dans la Forteresse du Serpent Sinistre.
Nilrem peut trouver et utiliser neuf types de sorts différents :

NOMBRE DE SORT DU MAGICIEN AU DEBUT DE LA PARTIE

SORTS	JEU 2	JEU 3	UTILISATION
1. IMMOBILI-SATION	Infini	Infini	Immobilise les Chevaliers Fantômes temporairement.
2. BOULE DE FEU	0	3	Détruit les Chevaliers Fantômes ou les Sorciers Rouges.
3. GUERISON	0	3	Permet de guérir le Prince s'il est blessé.
4. RAPIDITE	0	3	Permet au Prince de marcher deux fois plus vite.
5. INVINCI-BILITE	0	0	Rend le Prince invincible mais également immobile pour un temps.
6. DESTRUC-TION DES MURS	0	0	Détruit la plupart des murs au premier impact.
7. VERS LE COFFRE	0	0	Emmène le Prince et le Magicien à l'Entrepôt du Niveau I.
8. INVINCI-BILITE MAGICIEN	0	0	Rend Nilrem invincible et immobile pour un temps.
9. VERS LE CHEVALIER	0	0	Transporte Nilrem jusqu'au Prince s'ils ont été séparés.

† Ne gênez pas la concentration de Nilrem! Lorsqu'il jette un sort, n'enfoncez aucune autre touche.

† Les sorts 7, 8 et 9 sont ce que le Guide Nécromancien de

la Magie Organique appelle des sorts "non directionnels". Le Magicien n'a pas besoin de faire face à quoi que ce soit lorsqu'il jette ce type de sort.

† Quelques mots sur les murs magiques : les murs démolis par magie réapparaissent comme des barrières lorsqu'un magicien ou un mortel retourne vers eux.

BLESSURES, REMEDES ET REINCARNATIONS

BLESSURES

Le Prince Guerrier et Nilrem commencent leur voyage avec neuf vies chacun.

† Chaque blessure leur coûte à chacun une demi-vie.

† Lorsqu'ils sont touchés, le Prince ou le Magicien sont temporairement immobilisés. Enfoncez de nouveau le





disque lorsque le clignotement s'arrête.

† Si le Prince Guerrier perd le premier une demi-vie, il passe du blanc au gris.

† Si le Magicien Nilrem perd le premier une demi-vie, il passe du bleu clair au bleu foncé.

REMEDES



† Si le Prince ou le Magicien trouvent une Lanterne de Vie, il peuvent récupérer une demi-vie qu'ils auraient perdue.
  † Placez le personnage blessé sur la Lanterne.
  † Enfoncez "Enter".
    † Lorsqu'il est guéri, le Prince ou le Magicien reprennent leur couleur d'origine.

NOTE : † Les Lanternes ne sont pas des trésors et ne peuvent pas être prises.
† Les Lanternes peuvent guérir le Prince ou le Magicien seulement lorsqu'ils sont blessés mais ne peuvent pas leur donner de nouvelles vies.

† Le Magicien peut redonner une demi-vie au Prince Guerrier s'il est blessé en lui jetant un sort de guérison (Heal) s'il en a un.
  † Le Magicien ne peut pas guérir ses propres blessures.

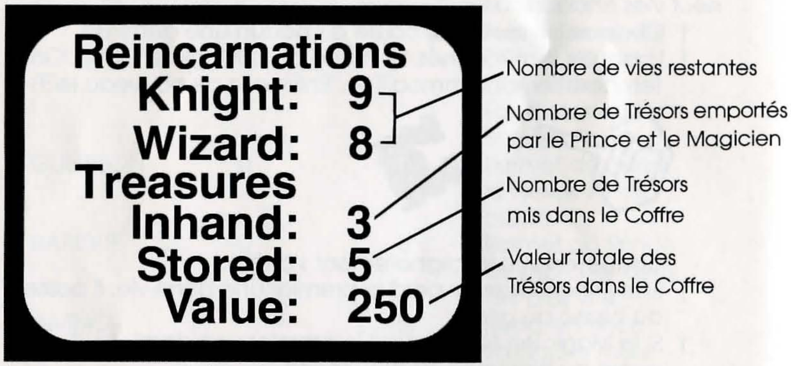
REINCARNATIONS

† Une blessure après la perte d'une demi-vie tuera le Prince ou le Magicien.

Un "X" clignotant indique l'endroit où le personnage blessé est tombé.

Une fois que le Prince ou le Magicien a perdu une vie, il doit commencer à se réincarner. Après une brève pause, ce personnage réapparaît et est prêt à continuer.

† Pour savoir le nombre de réincarnations restant au Prince ou au Magicien, vous pouvez consulter à n'importe quel moment l'écran de statut.
  † Enfoncez la touche "Status" sur l'une ou l'autre des commandes manuelles.



† Si Nilrem a utilisé toutes ses réincarnations, il disparaît et le Prince continue tout seul.

† Si le Prince n'a plus de réserve, la quête est terminée.

DECOUVERTE DES TRESORS

Nos deux aventuriers cherchent à retrouver des trésors de valeur disséminés dans la Forteresse du Serpent.

† Pour prendre un trésor:
  † Placez le Prince ou Nilrem directement sur le trésor.
  † Relâchez le disque.
  † Emfoncez "Enter".
    † Le trésor disparaît lorsqu'il est pris.

† Le Prince Guerrier ou le Magicien peuvent transporter jusqu'à six trésors chacun MAIS

† Le nombre total de trésors transportés par les deux ne peut pas dépasser six.

MISE DES TRESORS DANS LE COFFRE

† Pour mettre les trésors dans le coffre:
  † Retournez au coffre dans l'Entrepôt du premier niveau de la Forteresse.
  † Placez le Prince Guerrier ou le Magicien directement sur le coffre.

  † Relâchez le disque.
  † Enfoncez "Enter".
    † L'écran de statut apparaît avec le nouveau score.

† Continuez à accumuler les trésors! Le Prince et le Magicien obtiennent une réincarnation supplémentaire chaque fois qu'ils marquent 300 points.

NIVEAUX INFERIEURS

† Pour descendre au Niveau suivant:
  † Trouvez et prenez la clé se trouvant à chacun des Niveaux.

Une fois qu'elle est ramassée, une clé ne peut être ni perdue ni mise de côté:)

  † Trouvez ensuite les escaliers.
  † Enfoncez "Enter" sur la commande manuelle du Prince.
    † Les escaliers s'ouvriront.
  † Placez le Prince sur les escaliers.
    † L'écran montre le niveau atteint dans la Forteresse.
  † Pour remonter à un niveau supérieur, reprenez les escaliers.

NOTE: Lorsque le Prince prend les escaliers, Nilrem se sert de son pouvoir magique pour le suivre. Il n'a pas besoin de se servir des escaliers.

LES PARCHEMINS DE TRANSPORT

  † Pour explorer un niveau plus rapidement, trouvez la salle des parchemins de transport.
  † Placez le Prince ou le Magicien directement sur le parchemin.
  Relâchez le disque.
  † Enfoncez "Enter".
    † La légende du parchemin apparaît: "Ye Read, Ye Move".
  † Lorsque le Magicien et le Prince réapparaissent, ils seront dans la salle des parchemins de transport du côté opposé de ce niveau de la Forteresse.

Le Prince Guerrier apprend à se servir de ces parchemins de transport lorsqu'il désire retourner au Niveau 1 afin de placer ses trésors.

SCORE

La valeur d'un trésor correspond au niveau de Forteresse auquel il est trouvé.

Premier Niveau:	50 points chacun
Deuxième Niveau:	100 points chacun
Troisième Niveau:	150 points chacun
Quatrième Niveau:	200 points chacun

PRIMES!!!

VOUS OBTIENDREZ UNE REINCARNATION SUPPLEMENTAIRE CHAQUE FOIS QUE VOUS MARQUE 300 POINTS!

GARANTIE DE DEUX ANS
DE LA CASSETTE DE JEU VIDEO IMAGIC

Imagic garantit à l'acheteur original de cette cassette de jeu vidéo que, pour une durée de DEUX ANS à partir de la date d'achat, elle demeurera exempte de tout défaut de matière première et de fabrication. Si, avant l'expiration de cette garantie, cette cassette se révèle défectueuse, Imagic se réserve le choix de soit la réparer soit la remplacer à ses frais, et ce dès réception, port payé, de la cassette accompagnée d'une preuve d'achat à l'adresse suivante:

IMAGIC

Voir autres détails ci-joints

Cette garantie se limite aux pièces électroniques et mécaniques renfermées à l'intérieur de la cassette. Elle ne s'applique pas à l'usure normale. Elle n'est pas applicable et sera annulée si le défaut résulte, ou si la cassette porte des traces d'usage impropre ou abusif, de modifications ou de manipulation intempestive.

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE EXPLICITE OU DECLARATION. TOUTES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE BONNE VENTE ET D'ADAPTATION AU BUT PREVU SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE DEUX ANS A PARTIR DE LA DATE D'ACHAT. IMAGIC N'EST PAS RESPONSABLE DES DOMMAGES SPECIAUX, FORTUITS OU INDIRECTS, RESULTANT D'UNE VIOLATION DE TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE DE CETTE CASSETTE.

Dans certains Etats américains et pays étrangers, la loi ne permet aucune limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni aucune exclusion ou limitation quant aux dommages fortuits ou indirects. Ainsi il est possible que les limitations ou exclusions mentionnées précédemment ne s'appliquent pas dans votre cas. Il est aussi possible que vous ayez d'autres droits qui varient selon les Etats et les pays.

Pour commander des cartes plastifiées de réchange:
† Veuillez contacter votre distributeur IMAGIC pour plus de détails (voir feuille ci-jointe pour les adresses et numéros de téléphone).

Der alte König lag im Sterben. Sein Sohn, der Kriegerprinz, beugte sich zu ihm hinunter, um die letzten Worte seines leidenden Vaters hören zu können.

"Ich wollte, ich könnte dort sterben, wo ich geboren wurde! Im Land, das unserer Familie gehörte!" Der alte Mann rang nach Luft. "Mein Sohn, hole unser erobertes Königreich in den Besitz der Famile zurück. Trotze der Bösen Schlange! Besiege ihre Diener! Stelle den alten Glanz unseres Stolzes wiederher!... Trotzen... Besiegen... Wiederherstellen..." Mit diesen Worten tat der greise Monarch seinen letzten Atemzug.

Zutiefst bewegt richtete sich der Kriegerprinz langsam wieder auf. Er zog sein breites Schwert, hielt es hoch über seinen Kopf und schwor feierlich: "Trotzen. Besiegen. Wiederherstellen. Ich gelobe es!"



HANDSTEUERGERÄTE

Rechte Schablone

Spiel wählen

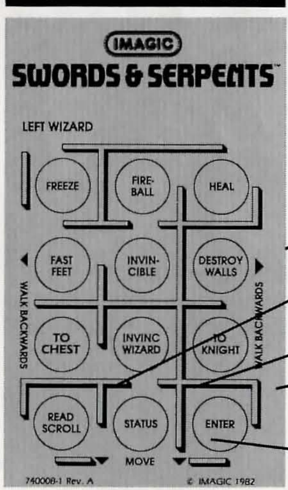
Kriegerprinz geht rückwärts

Schriftrolle lesen

Informations-Bildschirm aufrufen

Schätze aufheben/verstauen; Treppen öffnen; Licht des Lebens benützen

Prinz bewegen



Linke Schablone

Zaubersprüche benützen

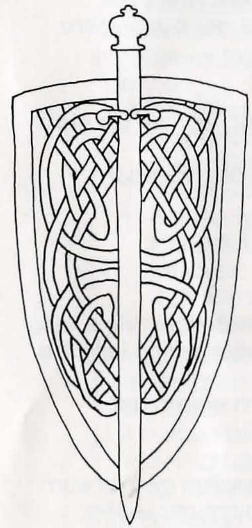
Zauberer geht rückwärts

Schriftrollen lesen/Zaubersprüche aufnehmen

Informations-Bildschirm aufrufen

Schätze aufheben/verstauen; Treppen öffnen; Licht des Lebens benützen

Zauberer bewegen



ZIELE

† Suchen Sie auf jedem der 4 Stockwerke der Festung nach Schätzen, und heben Sie die Schätze auf.
† Verstauen Sie die Schätze in der Truhe im Stockwerk 1, um so Heldenpunkte zu erzielen.
† Bekämpfen Sie die Phantomritter und die niederträchtigen Roten Hexenmeister.
† Suchen Sie auf jedem Festungsstockwerk nach dem Schlüssel. Mit ihm können der Prinz und Nilrem zum nächsten Stockwerk kommen, wo sie noch mehr Schätze finden...und noch mehr Gefahrensituationen ausgesetzt sind!
† Lernen Sie die Gehiemnisse der Festung kennen, indem Sie die geheimnisvollen Schriftrollenräume erkunden. Nilrem kann dort zu starken Zaubersprüchen kommen!
† Suchen Sie das Lager der Bösen Schlange!

HINWEIS: Nilrem der Zauberer erscheint in Spielen mit zwei Spielern. Bei Spielen für einen Spieler erforscht der Kriegerprinz die Festung allein.

WAHL DES RITTERZUGES

Sobald der Titel SWORDS & SERPENTS erscheint, wählen Sie ein Spiel:

† Drücken Sie am rechten Handsteuergerät entweder 1 Spieler, 2 Spieler oder 2 Spieler-Magie;
† anschließend "Enter" drücken.

SPIELVARIATIONEN

SPIEL FÜR 1 SPIELER

Der Kriegerprinz kämpft allein und versucht, möglichst viele Teile der Festung und möglichst viele der in ihr verborgenen Schätze zu erkunden.

† Rechte Tastenschlablone zusammen mit einem der beiden Handsteuergeräte verwenden.

SPIEL FÜR 2 SPIELER

Der Kriegerprinz und der Zauberer Nilrem kämpfen gemeinsam gegen die Böse Schlange. Der Zauberer beginnt mit einem Zauberspruch und kann im Laufe des Spiels weitere Zuabersprüche erhalten.

† Rechtes Handsteuergerät: Kriegerprinz.
† Linkes Handsteuergerät: Nilrem der Zauberer.

2 SPIELER-MAGIE-SPIEL

Der Kriegerprinz und der treue Zauberer ziehen gemeinsam in den Kampf gegen die Bösen Kräfte. Diesmal beginnt der Zauberer jedoch mit vier Zaubersprüchen.

KURZER BLICK AUF DEN RITTERZUG

Um das SWORDS & SERPENTS Spiel sofort zu beginnen, tun Sie folgendes:
(HINWEIS: Lesen Sie das ganze Spielanleitungsheftchen durch, damit Sie alle Regeln von SWORDS & SERPENTS kennen).

† Spielvariation wählen.
  † Auf dem Bildschirm sehen Sie den Kriegerprinzen und den Zauberer (oder den Prinzen allein) in der Schatzkammer der Festung.
† Mit der Scheibe bewegen Sie den Prinzen und den Zauberer.
† Zum Vernichten der Phantomritter bzw. Roten Hexenmeister:
  † Prinz muß sie mit seinem Schwert schlagen, bevor er von ihnen berührt wird.
    † Kriegerprinz ist verletzt: er verliert ein halbes Leben, ändert seine Farbe.
  † Zauberer benützt Zaubersprüche, die ihm zur Verfügung stehen:
    † Zauberer drehen, bis er dem Gegner oder dem Gegenstand, auf den der Zauber wirken soll, gegenübersteht.
    † Scheibe loslassen.
    † Auf der Tastenschablone des linken Handsteuergeräts gewünschten Zauberspruch drücken.
      † Nilrem ist verletzt: er verliert ein halbes Leben, ändert seine Farbe.
† Zum Aufheben von Schätzen:
  † Kriegerprinz oder Zauberer direkt über den Schatz bewegen.
  † Scheibe loslassen.
  † "Enter" drücken.
    † Schatz verschwindet, sobald er aufgehoben ist.
† Zum Speichern von Schätzen:
  † Zu der Schatztruhe in der Schatzkammer auf Stockwerk 1 zurückkehren.
  † Prinz oder Zauberer direkt über die Truhe bewegen.
  † Scheibe loslassen.
  † "Enter" drücken.
    † Informations-Bildschirm erscheint; auf ihm ist die Gesamtzahl der verstauten Schätze, die Gesamtpunktzahl und die Zahl der verbleibenden Leben angezeigt.

- † Zauberer hat keine Reinkarnationen (Leben) mehr übrig: er verschwindet aus dem Spiel.
- † Prinz hat keine Reinkarnationen mehr übrig: Spiel ist vorbei.

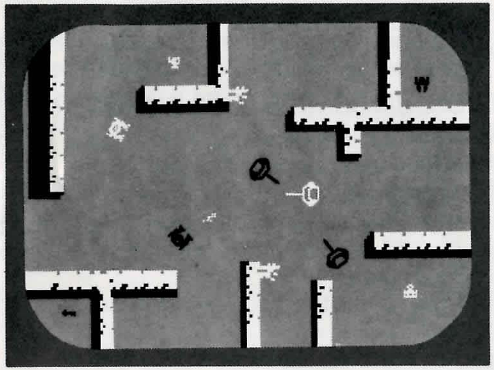
† Zum Lesen der Schriftrollen:
- † Zauberer oder Kriegerprinz direkt über die Schriftrolle bewegen.
- † Scheibe loslassen.
- † "Schriftrolle lesen" drücken.
    - † Der Inhalt der Schriftrolle erscheint auf dem Bildschirm.
    - † Wenn Nilrem eine Schriftrolle liest, die einen Zauberspruch enthält, erhält er diesen Zauberspruch.
    - † Wenn entweder der Prinz oder Nilrem auf einer Schriftrolle "Sie lesen, Sie springen" ("Ye read, ye move") liest, erscheinen sie beide auf der anderen Seite dieses Festungsstockwerks im Transport-Schriftrollenraum wieder.

† Zum Springen zwischen Stockwerken:
- † Schlüssel auf dem gegenwärtigen Stockwerk der Festung suchen.
- † Schlüssel so aufheben, wie einen Schatz.
- † Treppen suchen.
- † "Enter" drücken.
    - † Treppen öffnen sich. Laufen Sie auf die Stufen.
    - † Auf dem Bildschirm wird die Zahl des erreichten Stockwerks angezeigt.

DIE SUCHE BEGINNT

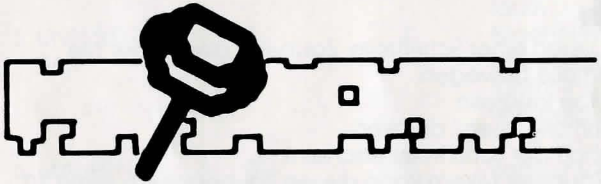
- † Ihr Zug durch die Festung beginnt in der Schatzkammer auf dem ersten Stockwerk.
- † Mit dem rechten Handsteuergerät führen Sie den Prinzen durch die Gänge, mit dem linken Handsteuergerät den Zauberer.
- † Um den Prinzen bzw. Zauberer vorwärts zu bewegen, drücken Sie die Scheibenkante in die gewünschte Richtung.
- † Um den Prinzen bzw. den Zauberer vor einem sich nähernden Feind zurückspringen zu lassen:
    - † eine der beiden oberen Seitentasten drücken und gedrückt halten;
    - † Scheibe in die Richtung drücken, in die der Prinz bzw. der Zauberer sehen soll.
- † Der Prinz befindet sich während der ganzen Suche stets in der Mitte des Bildschirms.

- † Falls der alte Zauberer außer Sichtweite gerät, kann er erst dann zurückkommen, wenn der Kriegerprinz ihn findet. Er marschiert ungeduldig hin und her und kann sich daher, wenn der Prinz ihn schließlich findet, an einer etwas anderen Stelle befinden.



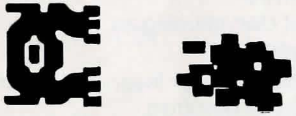
BÖSE GEGNER

PHANTOMRITTER



- † Phantomritter können durch Mauern schlüpfen.
- † Sie greifen den Zauberer und den Prinzen von allen Seiten an.
- † Da sie geisterhafte Wesen sind, bewegen sie sich schneller als der Zauberer und der Kriegerprinz.
- † Wird der Kriegerprinz bzw. der Zauberer von einem Phantomritter berührt, verliert er ein halbes Leben.

ROTE HEXENMEISTER



- † Rote Hexenmeister erscheinen in Wolken von Schwefelrauch.
- † Sie schleudern tödliche Feuerstöße auf den Prinzen.

† Da der Zauber von Nilrem stärker und reiner ist, und da die Roten Hexenmeister nicht sehr intelligent sind, können sie die Gegenwart des Zauberers nicht ausmachen.
  † Trotzdem kann Nilrem verwundet werden, falls er einem auf den Prinzen gerichteten Feuerstoß in den Weg kommt.
    † Wird der Prinz bzw. Nilrem von einem Feuerstoß getroffen, so verliert er ein halbes Leben.

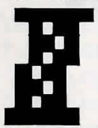
DIE VERTEIDIGUNGSMITTEL DES ZAUBERERS

Wie die meisten Zauberer verteidigt Nilrem seine Freunde und sich selbst mit Hilfe von Zaubersprüchen.

ZAUBERSPRÜCHE BENÜTZEN:

† Nilrem muß dem Gegner oder dem Gegenstand, auf den der Zauberspruch wirken soll, direkt gegenüberstehen.
† Scheibe loslassen.
† Taste für gewünschten Zauberspruch drücken.

ZAUBERSPRÜCHE ERHALTEN



† Zum Lesen einer Schriftrolle: Zauberer direkt über die Schriftrolle bewegen.
† Scheibe loslassen.
† "Schriftrolle lesen" drücken.
  † Inhalt der Schriftrolle erscheint.
† Der Zauberer Nilrem kann diesen Zauberspruch somit 10 Mal anwenden.
† Nilrem kann seinen Vorrat an Zaubersprüchen dadurch auffüllen, daß er die entsprechenden Schriftrollen immer wieder liest.
  † Der Zauberer Nilrem kann einen Zauberspruch höchstens 10 mal anwenden.
("Ein guter Zauberer übt sich in Bescheidenheit!", fügt er weise hinzu).
  † Achten Sie darauf, wo bestimmte Zauberspruch-Schriftrollen auf den jeweiligen Stockwerken der Festung liegen.

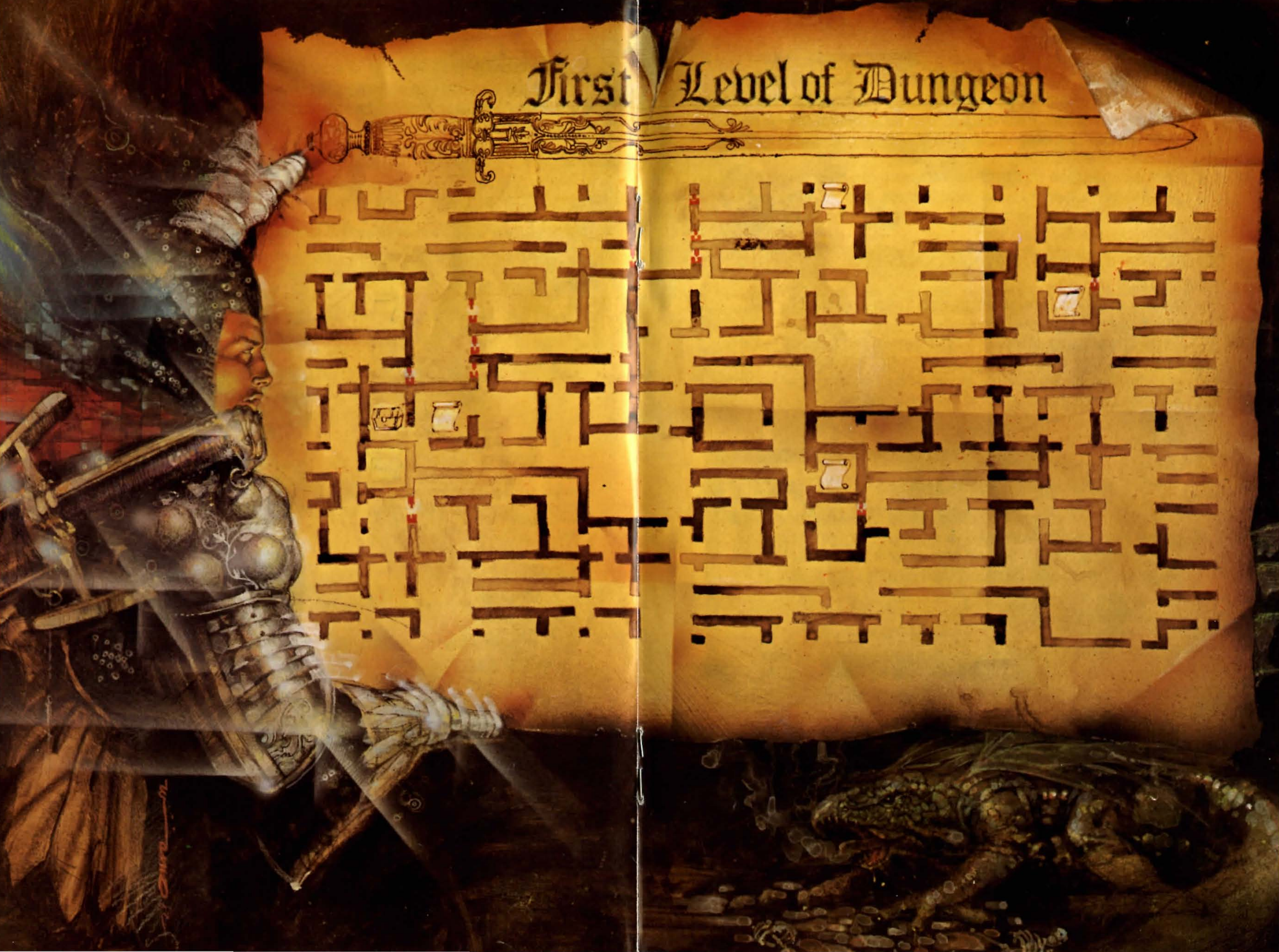
HINWEIS: Der Kriegerprinz kann Schriftrollen zwar lesen, aber nur Nilrem kann die Zaubersprüche erhalten.

ZAUBERSPRÜCHE

Auf seinem Weg durch die düstere Schlangenfestung kann Nilrem wunderbare Zaubersprüche erhalten.
Das sind die neun möglichen Zaubersprüche, die Nilrem finden und benützen kann:

	ZAHL, MIT DER ZAUBERER BEGINNT		
ZAUBER-SPRUCH	SPIEL 2	SPIEL	3 WIRKUNG
1. LÄHMEN	Unbegrenzt	Unbegrenzt	Lähmt Phantomritter vorübergehend.
2. FEUERBALL	0	3	Vernichtet Phantomritter oder Rote Hexenmeister.
3. HEILEN	0	3	Verleiht dem verwundeten Prinzen wieder seine volle Kraft.
4. SCHNELLE BEINE	0	3	Bewirkt, daß Prinz doppelt so schnell läuft.
5. UNBESIEG-BAR	0	0	Macht Prinzen unbesiegbar, lähmt ihn vorübergehend aber auch.
6. MAUERN ZERSTÖREN	0	0	Zerstört sofort die meisten Mauern.
7. ZUR TRUHE	0	0	Trägt Prinzen und Zauberer zur Schatzkammer im Stockwerk 1.
8. ZAUBERER UNBESIEG-BAR	0	0	Macht Nilrem unbesiegbar, lähmt ihn vorübergehend aber auch.
9. ZUM RITTER	0	0	Trägt Nilrem zum Prinzen, falls sie getrennt wurden.

† Nilrem muß sich konzentrieren! Stören Sie ihn also nicht, wenn er gerade einen Zauberspruch benützt—drücken Sie keine andere Taste der Handsteuergeräte!


First Level of Dungeon

† Die Zaubersprüche 7, 8 und 9 gehören zu den Zaubersprüchen, die in des Geisterbeschwörers Leitfaden zur Organischen Zauberei als 'nicht richtungsgebundene' Zaubersprüche beschrieben werden. Der Zauberer muß, um diese Zaubersprüche zu benützen, also nicht in eine bestimmte Richtung sehen.

† Ein Wort zu den magischen Mauern: die durch magische Kräfte zerstörten Mauern erscheinen, sobald ein Zauberer oder ein Sterblicher zu ihnen zurückkommt, als solide Wände wieder.

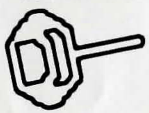
VERLETZUNGEN, HEILUNG & REINKARNATIONEN

VERLETZUNGEN

Der Kriegerprinz und Nilrem beginnen ihren Zug durch die Festung mit jeweils neun Leben.

† Jede Verletzung kostet die Abenteurer ein halbes Leben.

† Wird der Prinz bzw. der Zauberer getroffen, so ist er vorübergehend gelähmt, kann sich also nicht bewegen. Sobald das Blinken aufhört, Scheibe drücken.





† Kriegerprinz verliert die erste Hälfte eines Lebens: seine Farbe ändert sich von weiß auf grau.

† Der Zauberer Nilrem verliert die erste Hälfte eines Lebens: seine Farbe ändert sich von hellblau auf dunkelblau.

HEILUNG



† Findet der verletzte Prinz bzw. Zauberer ein Licht des Lebens, so kann er die verlorene Hälfte eines Lebens wiedergewinnen.

† Bewegen Sie den verletzten Abenteurer über das Licht.

† "Enter" drücken.

† Sobald der Prinz bzw. der Zauberer geheilt ist, nimmt er wieder seine ursprüngliche Farbe an.

HINWEIS: † Lichter des Lebens sind keine Schätze und können nicht aufgehoben werden.

† Lichter des Lebens heilen den Prinzen bzw. Zauberer nur dann, wenn er verletzt ist; verlorene Reinkarnationen können mit ihnen nicht zurückgewonnen werden.

† Sofern der Zauberer einen "Heilen"-Zauberspruch vorrätig hat, kann er dem verwundeten Kriegerprinzen ein halbes

Leben wiedergeben.

† Seine eigenen Wunden kann der Zauberer nicht heilen.

REINKARNATIONEN

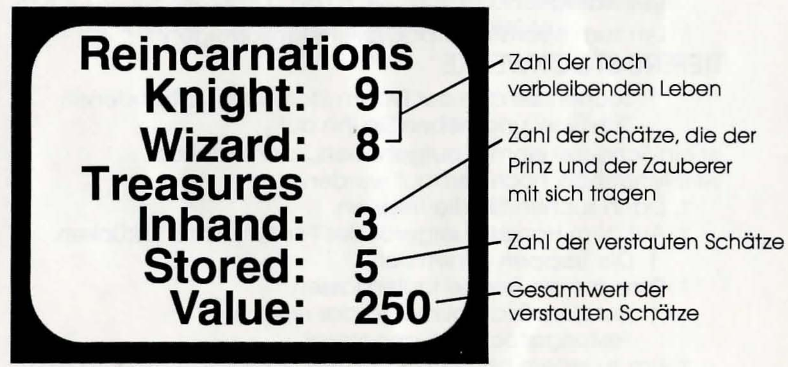
† Wenn der Prinz bzw. der Zauberer bereits ein halbes Leben verloren hat, bedeutet eine weitere Verwundung den Tod.



Durch ein aufblinkendes "X" wird die Stelle gekennzeichnet, wo der getroffene Abenteurer gefallen ist.
Hat der Prinz bzw. der Zauberer ein Leben verloren, zehrt er von seinem Vorrat an Reinkarnationen. Nach einer kurzen Pause erscheint der Abenteurer wieder und ist wieder einsatzfähig.

† Um zu sehen, wieviele Reinkarnationen dem Prinzen bzw. dem Zauberer noch verbleiben, können Sie jederzeit den Informations-Bildschirm zu Rate ziehen.

† An einem der beiden Handsteuergeräte drücken Sie dazu die Taste "Informations-Bildschirm aufrufen".



† Sobald Nilrem alle seine Reinkarnationen aufgebraucht hat, verschwindet er, und der Prinz spielt allein weiter.

† Wenn der Prinz kein Leben mehr übrig hat, ist der Ritterzug beendet.

AUF SCHATZSUCHE

Das Abenteurerpaar versucht, wertvolle Schätze, die überall in der Schlangenfestung verstreut liegen, zu sammeln.

† Zum Aufheben eines Schatzes:

† Scheibe loslassen.

† "Enter" drücken.
 † Sobald der Schatz aufgehoben wird, verschwindet er.
† Der Kriegerprinz und der Zauberer können jeweils maximal sechs Schätze mit sich tragen, ABER
† Zusammen können sie nie mehr als sechs Schätze bei sich haben.

VERSTAUEN VON SCHÄTZEN

† Zum Verstauen von Schätzen:
 † Gehen Sie zu der Schatztruhe in der Schatzkammer auf dem ersten Stockwerk der Festung zurück.
 † Bewegen Sie den Kriegerprinzen oder den Zauberer direkt über die Truhe.
 † Scheibe loslassen.
 † "Enter" drücken.
  † Auf dem Informations-Bildschirm wird nun die neue Punktzahl angezeigt.
† Verstauen Sie Schätze, und es geht Ihnen gut! Der Prinz und der Zauberer erhalten alle 300 Punkte eine zusätzliche Reinkarnation!
† Um zum nächsten Stockwerk hinabzusteigen:

TIEFERE STOCKWERKE

 † Suchen Sie den auf jedem Stockwerk vorhandenen Schlüssel und heben Sie ihn auf.

Ist ein Schlüssel einmal aufgehoben, kann er weder verlorengehen, noch verstaut werden.

† Dann suchen Sie die Treppen.
† Auf dem Handsteuergerät des Prinzen "Enter" drücken.
 † Die Treppen öffnen sich.
† Prinz auf die Treppe laufen lassen.
 † Auf dem Bildschirm wird das erreichte Festungsstockwerk angezeigt.
† Um zu einem höheren Stockwerk zurückzukehren: zu den Treppen zurück laufen.

HINWEIS: Wenn sich der Prinz auf die Treppen bewegt, verwendet Nilrem einen Zauber, um ihm zu folgen. Er braucht selbst nicht über die Treppen zu gehen.

TRANSPORT-SCHRIFTROLLEN

† Um ein Stockwerk schneller zu erforschen, suchen Sie einen Transport-Schriftrollenraum auf.
† Bewegen Sie den Prinzen bzw. den Zauberer direkt über die Schriftrolle.

† Scheibe loslassen.
† "Enter" drücken.
 † Inhalt der Schriftrolle erscheint: "Sie lesen, Sie springen" ("Ye read, Ye move").
† Wenn der Zauberer und der Prinz wieder erscheinen, befinden sie sich in dem Transport-Schriftrollenraum auf der gegenüberliegenden Seite dieses Festungsstockwerks.

Der Kriegerprinz lernt, wie diese Transport-Schriftrollen verwendet werden, wenn er zum Verstauen von Schätzen in das erste Stockwerk zurückkehren will.

PUNKTEZÄHLUNG

Der Wert eines Schatzes hängt von dem Festungsstockwerk, auf dem er gefunden wurde, ab.

Erstes Stockwerk:	je 50 Punkte
Zweites Stockwerk:	je 100 Punkte
Drittes Stockwerk:	je 150 Punkte
Viertes Stockwerk:	je 200 Punkte

BONUS!!!

JEDESMAL, WENN SIE 300 HELDENPUNKTE ERZIELT HABEN, GEWINNEN SIE EINE ZUSÄTZLICHE REINKARNATION!

IMAGIC FERNSEHSPIEL-KASSETTE BESCHRÄNKTE ZWEIJÄHRIGE GARANTIE

Imagic garantiert dem Ersterwerber dieser Imagic Fernsehspiel-Kassette, der die Kassette zum Eigenbedarf erwirbt, daß sie in Bezug auf Material und Verarbeitung keine Mängel aufweist. Die Garantiefrist beträgt ZWEI JAHRE, beginnend mit dem Kaufdatum. Sollten innerhalb dieser Garantiefrist Mängel festgestellt werden, so wird Imagic die Kassette nach freiem Ermessen kostenlos reparieren oder ersetzen, sobald sie, zusammen mit einem Nachweis des Kaufdatums, portofrei bei folgender Anschrift eingegangen ist:

IMAGIC

Siehe Anlage

Diese Garantie beschränkt sich auf in der Kassette enthaltene elektronische und mechanische Teile. Ansprüche auf Garantieleistungen entfallen bei normalen Abnutzungserscheinungen, sie entfallen ebenfalls und die Garantie ist nichtig, wenn der betreffende Mängel auf unsachgemäße Behandlung, Modifikationen oder Eingriffe von fremder Seite zurückzuführen ist, oder wenn die Kassette Anzeichen solchen Mißbrauchs aufweist.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDEREN AUSDRÜCKLICHEN GARANTIE ODER GEWÄHRLEISTUNG. JEDE ANWENDBARE INBEGRIFFENE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH EINER GEWÄHR FÜR HANDELSFÄHIGKEIT UND QUALIFIKATION IST AUF EINE FRIST VON ZWEI JAHREN AB KAUFDATUM BESCHRÄNKT. IMAGIC IST FÜR BESONDERE, ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUF EINEM GEWÄHRLEISTUNGSBRUCH EINER AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGEND EINGESCHLOSSENEN GARANTIE DIESER KASSETTE BERUHEN, NICHT HAFTBAR.

In einigen US-Bundesstaaten und einigen Ländern ist eine Befristung stillschweigend eingeschlossener Garantien sowie ein Ausschluß oder eine Befristung von beiläufigen oder Folgeschäden nicht statthaft; die oben zitierten Fristsetzungen bzw. Ausschlüsse treffen also eventuell auf Sie nicht zu. Diese Garantie gewährt Ihnen spezifische Rechtsansprüche; es können eventuell weitere Rechtsanprüche bestehen, die von Bundesstaat zu Bundesstaat bzw. von Land zu Land verschieden sind.

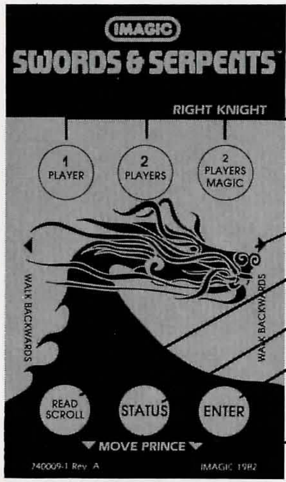
Bestellen von Ersatz-Tastenschablonen:
† Einzelheiten erfahren Sie bei Ihrem Imagic Händler.
(Adresse und Telephonnummer beiliegendem Blatt bitte entnehmen).

Il vecchio Re stava morendo. Suo figlio, il Principe Guerriero, si avvicino, al padre sofferente per udire le sue ultime parole.

"Se almeno potessi morire la, dove nacqui, nella terra dei nostri antenati!" Il vecchio Re respirava affannosamente. "Riscatta il nostro regno conquistato, o figlio mio. Opponiti al Serpente Perfido! Prevali sui suoi seguaci! Riscatta il nostro onore perduto!... Opponiti... Prevali... Riscatta..." E con quelle parole, il vecchio monarca esalò l'ultimo respiro.

Commosso, il Principe Guerriero si alzò lentamente. Sguainò la spada e, sollevandola alta sopra la testa, dichiarò con tono solenne: "Opponiti... Prevali... Riscatta. **Lo giuro!**"

UNITA' DI COMANDO A MANO



Mascherina destra

Selezione del Gioco

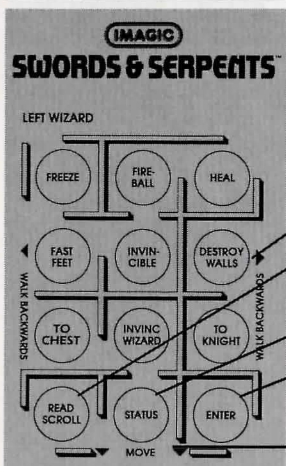
Principe Guerriero indietreggia

Lettura della Pergamena

Richiamo del Display di Stato attuale

Cattura/immagazzinamento dei Tesori; Apertura delle scale; Uso della Lanterna della Vita

Movimento del Principe



Mascherina sinistra

Formulazione degli Incantesimi

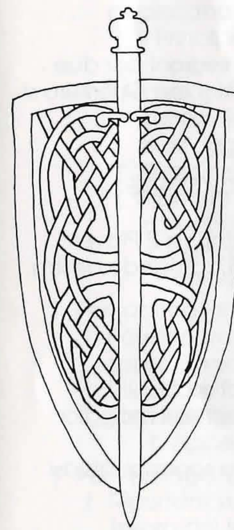
Il Mago indietreggia

Lettura della Pergamena/Acquisizione degli Incantesimi

Richiamo del Display di Stato attuale

Cattura/Immagazzinamento dei Tesori; Apertura delle scale; Uso della Lanterna della Vita

Movimento del Mago



OBIETTIVI

† Scoprite e raccogliete i tesori in ciascuno dei 4 livelli della Fortezza.
† Depositate i tesori nello scrigno situato nel livello 1 per ottenere i punti valore.
† Affrontate i Cavalieri Spettrali ed i malvagi Stregoni Rossi.
† Trovate la chiave di ogni livello della Fortezza. E' per mezzo della chiave che il Principe Guerriero e Nilrem sono in grado di entrare nel livello successivo dove scopriranno ulteriori tesori—ed avventure!
† Imparate i segreti della Fortezza esplorando le misteriose camere delle pergamene. Nilrem può impadronirsi di formule magiche potentissime!
† Scoprite la tana del Serpente Perfido!

N.B.: Il Mago Nilrem è presente soltanto nelle versioni per due giocatori. Nella versione per un giocatore, il Principe Guerriero si muove da solo nella Fortezza.

SELEZIONE DELLA RICERCA

Quando compare il titolo SWORDS & SERPENTS (SPADE E SERPENTI), selezionare un gioco premendo:

† 1 Player (1 giocatore), 2 Player (2 giocatori) o 2 Player Magic (2 giocatori—Magia) sull'unità di comando destra.
† Quindi, premere "Enter".

VARIAZIONI DI GIOCO

VERSIONE PER 1 GIOCATORE:

Il Principe Guerriero si batte da solo, nel tentativo di memorizzare la pianta della Fortezza e di scoprire il maggior numero possibile dei suoi segreti.

† Usare la mascherina della tastiera destra sopra qualsiasi unità di comando.

VERSIONE PER 2 GIOCATORI

Il Principe Guerriero ed il Mago Nilrem si uniscono contro il Serpente Perfido. All'inizio, il Mago ha un solo incantesimo, ma, durante il gioco, ne ottiene degli altri.

† Unità di comando destra: Principe Guerriero
† Unità di comando sinistra: il Mago Nilrem

VERSIONE PER 2 GIOCATORI—MAGIA

Il Principe Guerriero ed il leale Mago affrontano le forze del male, ma adesso il Mago inizia il gioco con quattro incantesimi.

RICERCA RAPIDA

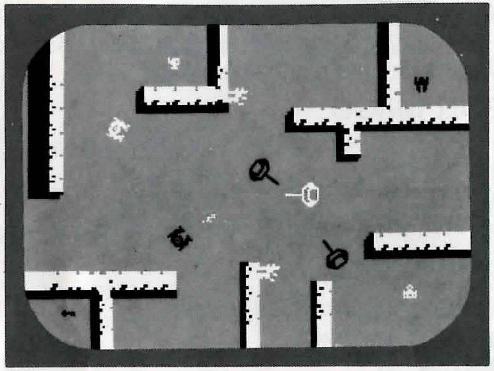
Per cominciare immediatamente il gioco SPADE E SERPENTI, occorre eseguire le seguenti operazioni:
(N.B.: Leggere l'intero manuale d'istruzioni per ottenere una miglior comprensione di SPADE E SERPENTI.)

† Selezione delle variazioni di gioco.
  † Lo schermo mostra il Principe Guerriero e il Mago (o il Principe da solo) nella Camera del Tesoro della Fortezza.
† Usare il disco per muovere il Principe o il Mago.
† Per distruggere i Cavalieri Spettrali o gli Stregoni Rossi:
  † Il Principe deve colpirli con la spada prima che colpiscano lui.
    † Il Principe Guerriero è ferito: perde una metà-vita, cambia di colore.
  † Il Mago getta l'incantesimo che ha a disposizione:
    † Voltare il Mago affinchè stia di fronte all'opponente o all'oggetto sul quale getta l'incantesimo.
    † Rilasciare il disco.
    † Premere l'incantesimo desiderato sull'unità di comando sinistra.
      † Nilrem è ferito: perde una metà-vita, cambia di colore.
† Per raccogliere un tesoro:
  † Posizionare il Principe Guerriero o il Mago direttamente sopra il tesoro.
  † Rilasciare il disco.
  † Premere "Enter".
    † Appena raccolto, il tesoro scompare.
† Per immagazzinare il tesoro:
  † Riportarsi sullo scrigno del tesoro nella Camera del tesoro del livello 1.
  † Posizionare il Principe o il Mago direttamente sopra lo scrigno.
  † Rilasciare il disco.
  † Premere "Enter."
    † Il display di stato attuale lista il numero totale di tesori accumulati, il punteggio complessivo ed il numero di vite rimanenti.
    † Il Mago esaurisce le rincarnazioni (vite): scompare dal gioco.
    † Il Principe esaurisce le rincarnazioni: fine del gioco.
† Per leggere le pergamene:
  † Posizionare il Mago o il Principe Guerriero direttamente

sopra la pergamena.
- † Rilasciare il disco.
- † Premere "Lettura della pergamena".
  - † Il messaggio della pergamena compare sullo schermo.
  - † Se Nilrem legge una pergamena contenente una formula magica, entra in possesso di quel incantesimo.
  - † Se il Principe o Nilrem leggono "il messaggio "Ye read, ye move" ("Leggete e vi muoverete"), si ritrovano nella camera delle pergamene di trasporto dall'altro lato della Fortezza, allo stesso livello.
- † Per passare da un livello all'altro:
  - † Trovare la chiave sul livello attuale della Fortezza.
  - † Raccoglierla come se fosse un tesoro.
  - † Trovare le scale.
  - † Premere "Enter".
    - † Le scale si aprono. Entrate.
    - † Lo schermo indica visualmente il numero del livello raggiunto.

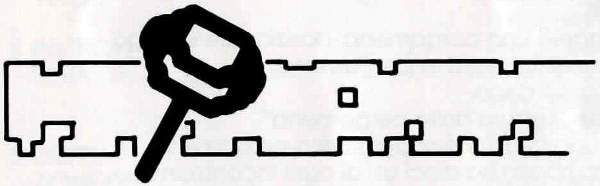
HA INIZIO LA RICERCA

- † Il loro percorso ha inizio nella Camera del Tesoro del primo livello.
- † Dirigete il Principe con l'unità di comando destra ed il Mago con quella sinistra.
- † Per muovere in avanti il Principe o il Mago, premere il corrispondente orlo del disco in quella direzione.
- † Per far indietreggiare il Principe o il Mago, allontanandoli da un eventuale pericolo:
  - † Premere e tenere abbassato qualsiasi pulsante superiore.
  - † Premere il disco nella direzione verso la quale si desidera volgere il Principe o il Mago.
- † Durante la ricerca, il Principe compare nel centro dello schermo.
- † Se il vecchio Mago esce fuori campo, non può rientrare finchè non viene ritrovato dal Principe Guerriero. Va su e giù nervosamente e può darsi che si ritrovi in una posizione leggermente diversa.



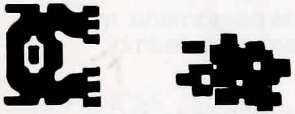
I NEMICI MALVAGI

I CAVALIERI SPETTRALI



- † I Cavalieri Spettrali sono capaci di attraversare le pareti.
- † Attaccano il Principe ed il Mago da tutti i lati.
- † Essendo spiriti, i Cavalieri Spettrali si muovono più velocemente del Mago e del Principe.
- † Se il Principe Guerriero o il Mago vengono colpiti da un Cavaliere Spettrale, perdono una metà vita.

GLI STREGONI ROSSI



- † Gli Stregoni Rossi emergono da nuvole di fumo solfureo.
- † Lanciano saette letali contro il Principe.
- † Poichè i poteri magici del Mago Nilrem sono più puri e forti, gli Stregoni Rossi non sono in grado di avvertire la sua presenza.
  - † D'altro canto, se Nilrem viene a trovarsi nel bel mezzo della traiettoria di una saetta destinata a colpire il

Principe Guerriero, verrà ferito.

† Se il Principe o Nilrem restano colpiti da una saetta, perdono una metà-vita.

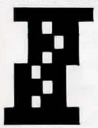
LE DIFESE DEL MAGO

Come tutti i maghi, Nilrem difende sè stesso ed i suoi amici per mezzo d'incantesimi.

INCANTESIMI:

† Nilrem deve stare di fronte all'opponente o all'oggetto sul quale getta l'incantesimo.
† Rilasciare il disco.
† Premere l'incantesimo desiderato.

ACQUISIZIONE D'INCANTESIMI



† Per leggere una pergamena: posizionare il Mago direttamente sopra la pergamena.
† Rilasciare il disco.
† Premere "Lettura della pergamena".
  † Si visualizza il messaggio della pergamena.
† Il Mago Nilrem ha dieci usi di ogni incantesimo.
† Nilrem può rifornire le sue scorte magiche rileggendo varie volte le pergamene.
  † Il Mago Nilrem non ha mai più di dieci usi di un incantesimo.

("Un bravo mago fa tutto senza eccesso," dice saggiamente.)

  † Non dimenticate la posizione di certe pergamene in ciascun livello della Fortezza!

N.B.: Il Principe Guerriero può leggere le pergamene, ma solo Nilrem può entrare in possesso degli incantesimi.

GLI INCANTESIMI

Mentre attraversa la Fortezza del Serpente Perfido, Nilrem può impadronirsi di fantastici incantesimi.
Esistono nove possibili incantesimi che Nilrem può scoprire ed utilizzare:

	NUMERO DELL'INCANTESIMO CON CUI IL MAGO INIZIA IL GIOCO		
INCANTESIMO	GIOCO 2	GIOCO 3	USO
1. IMMOBILIZZAZIONE	Infiniti	Infiniti	Immobilizza provvisoriamente i Cavalieri Spettrali.
2. PALLA INFOCATA	0	3	Distrugge i Cavalieri Spettrali o gli Stregoni Rossi.
3. CURA	0	3	Fa sì che il Principe ferito riacquisti tutte le forze.
4. PIEDI VELOCI	0	3	Fa sì che il Principe si muova a doppia velocità.
5. INVINCIBILITA'	0	0	Rende invincibile il Principe, ma lo immobilizza temporaneamente.
6. DISTRUZIONE DEI MURI	0	0	Distrugge la maggior parte dei muri al primo impatto.
7. ALLO SCRIGNO	0	0	Trasporta il Principe ed il mago nella Camera del tesoro del livello 1.
8. MAGO-INVINC	0	0	Rende Nilrem invincibile, ma lo immobilizza temporaneamente.
9. AL PRINCIPE	0	0	Trasporta Nilrem dal Principe, se i due si trovano in diverse posizioni.

† Non disturbare la concentrazione di Nilrem! Durante la formulazione di un incantesimo, non premere nessun altro pulsante dell'unità di comando.

† Gli incantesimi 7, 8 e 9 sono, come spiega la "Guida del negromante alla magia organica", incantesimi "non

direzionali". Non occorre cioè che, nella formulazione di tali incantesimi, il Mago si rivolga in una direzione particolare.

† Una parola di avvertimento in riguardo alle pareti magiche: le pareti distrutte per magia ricompaiono come barriere solide quando vi ritorna un mago od un mortale.

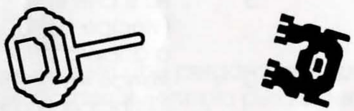
FERITE, CURE E RINCARNAZIONI

FERITE

All'inizio del gioco, il Principe Guerriero e Nilrem hanno nove vite ciascuno.

† Ogni ferita costa una metà-vita.

† Se sono colpiti, il Principe e il Mago restano storditi temporaneamente e non sono in grado di muoversi. Premere di nuovo il disco, appena lo schermo smette di lampeggiare.



† Il Principe Guerriero perde la prima metà-vita: cambia colore da bianco a grigio.

† Il Mago Nilrem perde la prima metà-vita: cambia colore da chiaro a blu scuro.

CURE



† Se il principe o il Mago feriti trovano la Lanterna della vita possono riacquistare la metà-vita perduta.

† Posizionare l'avventuriero ferito sopra la Lanterna.

† Premere "Enter".

† Appena guariti, il Principe o il Mago riacquistano il colore originale.

N.B.: † Le Lanterne non sono tesori e quindi non si possono raccogliere.

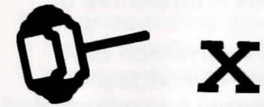
† Le Lanterne possono guarire il Principe o il Mago soltanto se sono feriti ma non permettono loro di riacquistare incarnazioni perdute.

† Il Mago può ridare una metà-vita al Principe Guerriero ferito tramite l'uso della formula magica "Cura", se disponibile.

† Il Mago non può guarire le proprie ferite.

RINCARNAZIONI

† Una ferita subita dopo la perdita di una metà-vita causa la morte del Principe o del Mago.

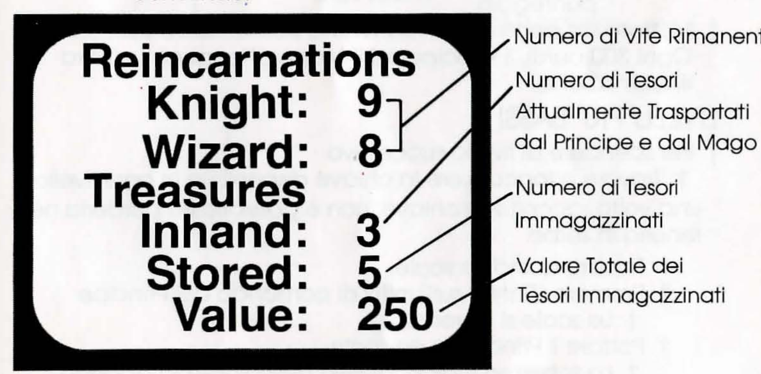


Una "X" lampeggiante segna il punto nel quale è caduto l'avventuriero ferito.

Quando il Principe o il Mago perdono una vita, devono fare ricorso alla loro scorta di rincarnazioni. Dopo una breve pausa, l'avventuriero ricompare sullo schermo, pronto per nuove avventure.

† Per tenersi aggiornati sul numero di rincarnazioni rimaste al Principe ed al Mago, consultare in qualsiasi momento il display di stato attuale.

† Premere "Status" (Stato) su qualsiasi unità di comando.



† Se Nilrem ha usato tutte le sue rincarnazioni, scompare dallo schermo ed il Principe deve proseguire da solo.

† Se il Principe esaurisce le proprie scorte, la ricerca si conclude.

RICERCA DEI TESORI

I due eroi cercano di raccogliere i preziosi tesori sparsi qua e là per la Fortezza del Serpente.

† Per raccogliere un tesoro:

† Posizionare il Principe o Nilrem direttamente sopra il tesoro.

† Rilasciare il disco.
† Premere "Enter".
† Appena raccolto, il tesoro scompare dallo schermo.
† Il Principe Guerriero o il Mago possono trasportare un massimo di sei tesori a testa, MA
† il totale dei tesori che trasportano insieme non deve superare sei. "Questo", dice Nilrem, "c'impedisce di ottenere un facile successo. Solamente con grande sforzo si ottiene la saggezza."

IMMAGAZZINAMENTO DEI TESORI

† Per immagazzinare i tesori:
† Riportarsi sullo scrigno del tesoro nella Camera del Tesoro del primo livello della Fortezza.
† Posizionare il Principe Guerriero o il Mago direttamente sopra lo scrigno.
† Rilasciare il disco.
† Premere "Enter"
† Il display di stato attuale visualizza il nuovo punteggio.
† Mettete da parte i tesori ed avrete sicuramente successo! Ogni 300 punti, il Principe ed il Mago ottengono un'altra rincarnazione.

LIVELLI PIU' BASSI

† Per scendere al livello successivo:
† Trovare e raccogliere la chiave disponibile in ogni livello.
Una volta raccolta la chiave, non è possibile nè perderla nè tenerla in serbo.
† Trovare quindi le scale.
† Premere "Enter" sull'unità di comando del Principe.
† Le scale si aprono.
† Portare il Principe sulle scale.
† Lo schermo indica il livello della Fortezza appena raggiunto.
† Per riportarsi su un livello più alto: tornare sulle scale.
N.B.: Quando il Principe si porta sulle scale, Nilrem è in grado di seguirlo per mezzo dei suoi poteri magici senza dover prendere le scale.

PERGAMENE DI TRASPORTO

† Per esplorare un livello più velocemente, occorre scoprire la camera delle pergamene di trasporto.
† Posizionare il Principe o il Mago direttamente sopra la pergamena.

† Rilasciare il disco.
† Premere "Enter".
† Sullo schermo appare la leggenda della pergamena: "Ye Read, Ye Move" (Leggete e vi muoverete).
† Quando ricompaiono, il Principe e il Mago si trovano nella camera delle pergamene di trasporto situata nel lato opposto della Fortezza, allo stesso livello.

Il Principe Guerriero impara ad utilizzare queste pergamene di trasporto quando vuole riportarsi al livello 1 per immagazzinare i tesori.

PUNTEGGIO

Il valore di ogni tesoro è una funzione del livello nel quale viene scoperto.

Primo livello:	50 punti
Secondo livello:	100 punti
Terzo livello:	150 punti
Quarto livello:	200 punti

BONUS!!!

OGNI 300 PUNTI SI OTTIENE UN'ALTRA RINCARNAZIONE!

VIDEOCASSETTA IMAGIC GARANZIA LIMITATA PER DUE ANNI

La Imagic garantisce all'acquirente ed utente originario della videocassetta Imagic che essa si rivelerà esente da difetti di materiale e di fabbricazione per due anni dalla data di acquisto. Se la cassetta si rivelerà difettosa durante il suddetto periodo della garanzia, la Imagic provvederà a sua scelta alla riparazione o sostituzione della medesima gratuitamente, a condizione che questa venga inviata come pacco postale debitamente affrancato unitamente alla prova della data di acquisto al seguente indirizzo:

IMAGIC CUSTOMER SERVICE

Vedere allegato

La presente garanzia è limitata alle parti elettroniche e meccaniche della cassetta, ma non è applicabile per conseguenze di normale usura e non è applicabile e sarà annullata se il difetto è stato causato da usura eccessiva, modifiche o manomissioni o se la cassetta mostra segni di uso cattivo o improprio.

Per odinare mascherine di ricambio:

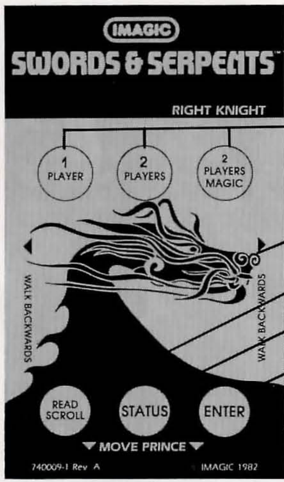
† Rivolgetevi al vostro distributore di prodotti Imagic. (Vedi il foglietto accluso contenente l'indirizzo e il numero telefonico.)

El anciano Rey yacía moribundo. Su hijo, el Príncipe Guerrero, se acercaba inclinándose para oir las últimas palabras de su enfermizo padre.

"Ojalá pudiera morir como nací, en la patria ancestral de nuestra familia". El anciano luchaba por respirar. "Hijo, recupera nuestro conquistado Reino. ¡Desafía a la Siniestra Serpiente! ¡Triunfa sobre sus secuaces! ¡Restablece nuestro deslustrado orgullo!... Desafía... Triunfa... Restablece..." Con esas palabras, dio el útimo aliento el viejo monarca.

El Príncipe Guerrero, grandemente conmovido, se levantó lentamente. Desenvainó su espadón, y elevándolo por encima de su cabeza, repitió con tono solemne: "Desafía. Triunfa. Restablece. ¡Lo juro!"

CONTROLES MANUALES



Cubierta derecha

Selección de juego

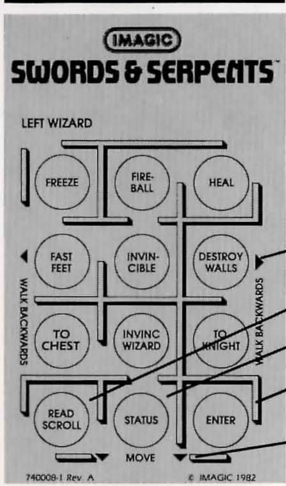
El Príncipe Guerrero retrocede

Para leer el rollo

Presentación del estado

Para recojer/almacenar tesoros; abrir rscaleras; usar la Linterna de vida

Para mover al Príncipe



Cubierta izquierda

Para hechizar

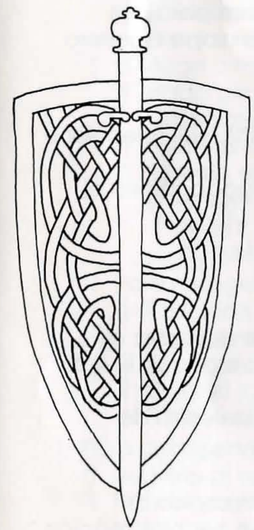
El Mago retrocede

Para leer los rollos/adquerir hechizos

La presentación del estado

Para recojer/almacenar testors; abrir escaleras; usar la Linterna de vida

Para mover al Mago



OBJETIVOS

- † Localice y regoja tesoros en cada uno de los 4 Niveles de la Fortaleza.
- † Almacene tesoros en el cobre del Nivel 1 para ganar puntos.
- † Dé batalla a los Caballeros Fantasmas y malvados Hechiceros Rojos.
- † Encuentre la llave en cada Nivel de la Fortaleza. Con ella, el Príncipe Guerrero y Nilrem podrán avanzar al nivel siguiente donde encontrarán más tesoros—y pruebas.
- † Aprenda los secretos de la Fortaleza estudiando las salas de rollos místicos. Nilrem podrá adquirir poderosos hechizos.
- † Localice la guarida de la Serpiente Siniestra.

NOTA: Nilrem el Mago aparece en las versiones para dos jugadores. En el juego de jugador único, el Príncipe Guerrero transita solo por la Fortaleza.

SELECCION DE LA BUSQUEDA

Cuando aparezca el título de SWORDS & SERPENTS, seleccione un juego oprimiendo las teclas de

- † 1 Jugador, 2 Jugadores o Magia de 2 Jugadores en el control derecho.
- † Luego, oprima el botón "Enter".

VARIACIONES DE JUEGO

VERSION DE 1 JUGADOR:

El Príncipe Guerrero batalla solo, tratando de descubrir el plano del piso de la Fortaleza y todos los secretos que le sea posible.

- † Use la cubierta del tablero de botones derecho de cualquier control.

VERSION DE 2 JUGADORES:

El Príncipe Guerrero y el Mago Nilrem se alían contra la Serpiente Siniestra. El Mago comienza con un hechizo mágico y adquiere otros a medida que avanza.

- † Control Derecho: Príncipe Guerrero.
- † Control Izquierdo: Nilrem el Mago.

VERSION MAGICA DE 2 JUGADORES

El Príncipe Guerrero y el fiel Mago traban batalla con las fuerzas del mal, pero esta vez el Mago comienza con cuatro hechizos mágicos.

BUSQUEDA RAPIDA

Para iniciar inmediatamente SWORDS & SERPENTS, haga lo siguiente: (NOTA: Lea todo el manual de instrucciones para una comprensión perfecta de SWORDS & SERPENTS).

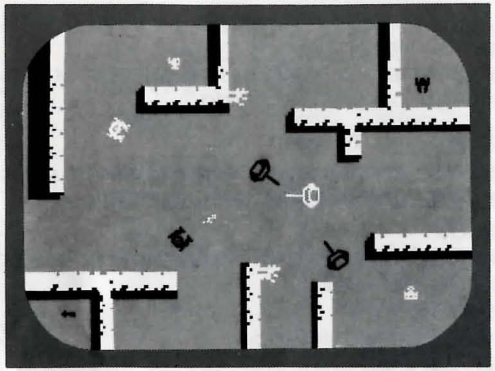
- † Seleccione la Variación de Juego.
  - † La pantalla presenta al Príncipe Guerrero y al Mago (o al Príncipe solo) en la Bodega de la Fortaleza.
  - † Use el disco para mover al Príncipe o al Mago.
- † Para destruir a los Caballeros Fantasmas o Hechiceros Rojos:
  - † El Príncipe les debe asestar un golpe antes de que le golpeen a él.
    - † El Príncipe queda lesionado: pierde media vida, cambia de color.
  - † El Mago arroja hechizos que tiene a mano:
    - † Haga girar al Mago hasta que se enfrente con el adversario u objeto a que se dirige el hechizo.
    - † Suelte el disco.
    - † Oprima el tablero de botones del control izquierdo para obtener el hechizo deseado.
      - † Nilrem queda lesionado: pierde media vida, cambia de color.
  - † Para recoger el tesoro:
    - † Posicione el Príncipe Guerrero o el Mago directamente sobre el tesoro.
    - † Suelte el disco.
    - † Oprima la tecla "Enter".
    - † El tesoro desaparece al ser recogido.
- † Para almacenar el tesoro:
  - † Regrese al cofre del tesoro en la Bodega del Nivel 1.
  - † Posicione el Príncipe o Mago directamente sobre el cofre.
  - † Suelte el disco.
  - † Oprima la tecla "Enter".
    - † Aparece la presentación del estado listando el número total de tesoros almacenados, el puntaje cumulativo y el número de vidas que quedan.
    - † Al Mago se le acaban las Reencarnaciones (vidas): desaparece del juego.
    - † Al Príncipe se le acaban las Reencarnaciones: concluye el juego.

† Para leer los rollos:
  † Mueva al Mago o al Príncipe Guerrero directamente sobre el rollo.
  † Suelte el disco.
  † Oprima "Read Scroll".
    † El mensaje del rollo aparece en la pantalla.
    † Si Nilrem lee un rollo que contenga un hechizo, adquirirá dicho hechizo.
    † Si el Príncipe o Nilrem lee "Ye read, ye move" (Leéis y os moveréis) en un rollo, reaparecen en la sala de rollos de transporte, en el lado opuesto de dicho nivel de la Fortaleza.

† Para moverse entre Niveles:
  † Localiçe la llave en el Nivel actual de la Fortaleza.
  † Recójala como lo haría con un tesoro.
  † Localice las escaleras.
  † Oprima la tecla "Enter".
    † Se abrirán las escaleras. Pase a ellas.
    † La pantalla presenta el número de Nivel a que usted ha llegado.

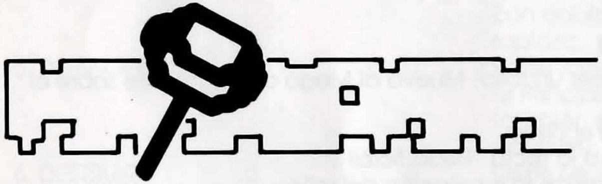
COMIENZA LA BUSQUEDA

† Su búsqueda se inicia en la Bodega del primer Nivel.
† Guíe al Príncipe con el control derecho y al Mago con el izquierdo.
† Para mover al Príncipe o Mago hacia adelante, oprima el borde correspondiente del disco en la dirección deseada.
† Para hacer que el Príncipe o Mago retroceda alejándose de un enemigo que se aproxima:
  † Oprima y sujete uno de los botones laterales superiores.
  † Oprima el disco en la dirección que desee que mire el Príncipe o el Mago.
† El Príncipe aparece en el centro de la pantalla durante toda la búsqueda.
† Si el Mago anciano desaparece de la vista, no podrá regresar hasta que le encuentre el Príncipe Guerrero. Anda de manera impaciente y podrá estar en un lugar un poco diferente cuando se le encuentre.



ADVERSARIOS MALIGNOS

CABALLEROS FANTASMAS



† Los Caballeros Fantasmas pueden moverse a través de los muros.
† Pueden atacar al Príncipe y al Mago por todos los costados.
† Puesto que son espíritus, los Caballeros Fantasmas se mueven con mayor rapidez que el Mago o el Príncipe Guerrero.
† Si el Príncipe Guerrero o el Mago es golpeado por un Caballero Fantasma, pierde media vida.

HECHICEROS ROJOS



† Los Hechiceros Rojos aparecen en bocanadas de humo sulfúrico.
† Arrojan mortales ráfagas de fuego al Príncipe.
† Puesto que su magia es más fuerte y pura, y ellos no son muy inteligentes, los Hechiceros Rojos no se dan cuenta de la presencia del Mago Nilrem.
† Aún así, Nilrem puede ser lesionado si se pone en medio

de la trayectoria de una ráfaga de fuego dirigido al Príncipe Guerrero.

† Si el Príncipe o el Mago es impactado por una ráfaga de fuego, pierde media vida.

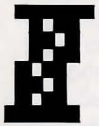
LAS DEFENSAS DEL MAGO

Como la mayoría de los magos, Nilrem defiende a sus amigos y a sí mismo mediante hechizos mágicos.

HECHIZAMIENTOS

† Nilrem debe estar frente al adversario u objeto contra el que se lanza el hechizo.
† Suelte el disco.
† Oprima el hechizo deseado.

ADQUISICION DE LOS HECHIZOS



† Para leer un rollo: Mueva al Mago directamente sobre el rollo.
† Suelte el disco.
† Oprima la tecla "Read Scroll".
  † Aparece la inscripción del rollo.
† El Mago Nilrem adquiere diez usos de dicho hechizo.
† Nilrem puede reabastecer su suministro de hechizos leyendo rollos una y otra vez.
  † El Mago Nilrem nunca puede usar un hechizo más de 10 veces.

("Un buen mago practica siempre la moderación", añade juiciosamente.)

  † Manténgase informado del lugar en que se encuentran los rollos de hechizo, en cada nivel de la Fortaleza.

NOTA: El Príncipe Guerrero puede leer rollos, pero sólo Nilrem puede adquirir los hechizos.

HECHIZOS

Nilrem puede adquirir maravillosos hechizos mágicos en su viaje a través de la Fortaleza de la Serpiente Siniestra. Los siguientes son los nueve hichizos posibles que Nilrem puede encontrar y usar:

NUMERO DEL HECHIZO CON EL CUAL EL MAGO COMIENZA

HECHIZO	JUEGO 2	JUEGO 3	USO
1. INMOVILI-ZACION	Infinito	Infinito	Inmoviliza temporalmente a los Caballeros Fantasmas.
2. BOLA DE FUEGO	0	3	Destruye Caballeros Fantasmas o Hechiceros Rojos.
3. CURACION	0	3	Restablece toda la fuerza al Príncipe herido.
4. PASOS RAPIDOS	0	3	Hace que el Príncipe camine con doblada rapidez.
5. INVENCIBLE	0	0	Hace invencible al Príncipe, pero también inmóvil por cierto tiempo.
6. DESTRUIR MUROS	0	0	Destruye la mayor parte de los muros al primer impacto.
7. AL COFRE	0	0	Lleva al Príncipe y al Mago a la Bodega del Nivel 1.
8. INVENCIBLE MAGO	0	0	Hace a Nilrem invencible e inmóvil por cierto tiempo.
9. AL PRINCIPE	0	0	Lleva a Nilrem al Príncipe si se han separado.

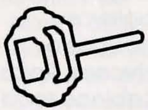
† No perturbe la concentración de Nilrem. Al hacer un hechizo, no oprima otro botón de control.
† Los hechizos 7, 8 y 9 son lo que la Guía de Magia Orgánica del Nigromante llama hechizos "omnidireccionales". El Mago no tiene que mirar en una dirección particular para lanzar estos hechizos.
† Una palabra acerca de los muros mágicos: los muros derrumbados por magia vuelven a aparecer en forma de barreras fuertes cuando vuelve a ellos un mago o mortal.

LESIONES, CURAS Y REENCARNACIONES

LESIONES

El Príncipe Guerrero y Nilrem comienzan su búsqueda con nueve vidas cada uno.

- † Cada lesión le cuesta al aventurero media vida.
- † Al ser impactado, el Príncipe o Mago queda temporalmente aturdido y no puede moverse. Oprima de nuevo el disco cuando cese el centelleo.





- † El Príncipe Guerrero pierde la mitad de una vida: pasa de blanco a gris.
- † El Mago Nilrem pierde la primera mitad de una vida: pasa de azul claro a azul oscuro.

CURAS



- † Si el Príncipe o Mago heridos localizan una Linterna de Vida podrán recuperar la mitad de una vida que hayan perdido.
  - † Posicione el aventurero lesionado sobre la Linterna.
  - † Oprima la tecla "Enter".
    - † Una vez curado, el Príncipe o Mago adquiere su color original.

NOTA: † Las linternas no son tesoros, por lo que no pueden ser recogidas.
† Las linternas curan solamente al Príncipe o Mago cuando están lesionados y no pueden restablecer reencarnaciones perdidas.

- † El Mago puede restablecer media vida al Príncipe Guerrero lesionado arrojando un hechizo de "Curación", si es que lo tiene.
  - † El Mago no puede curar sus propias heridas.

REENCARNACIONES

- † Una lesión después de haber perdido media vida matará al Príncipe o Mago.

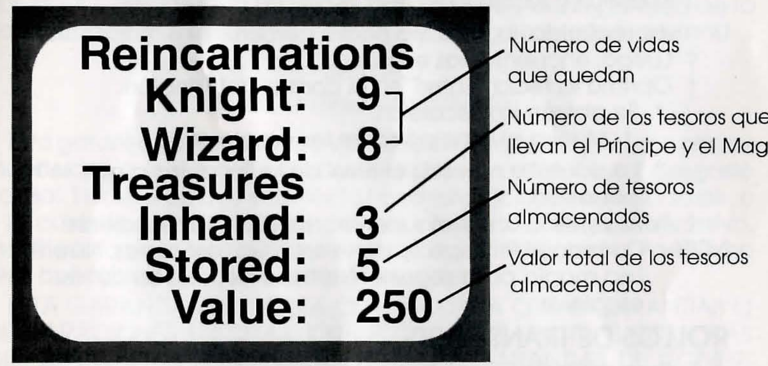




Una "X" centelleante indica el punto en que ha caído un aventurero derribado.

Al perder una vida el Príncipe o Mago, tienen que recurrir a su suministro de Reencarnaciones. Después de una breve pausa, reaparece dicho aventurero, listo para la acción.

- † Para informarse del número de reencarnaciones que les quedan al Príncipe y al Mago, consulte la presentación del estado en cualquier momento.
  - † Oprima la tecla "Status" en cualquiera de los controles.



- † Si Nilrem usa todas sus reencarnaciones, desaparece y el Príncipe continúa solo.
- † Si el Príncipe agota su suministro, concluye la búsqueda.

LOCALIZACION DE TESOROS

Los aventureros tratan de recuperar valiosos tesoros esparcidos por la Fortaleza de la Serpiente.

- † Para recoger un tesoro:
  - † Posicione al Príncipe o Nilrem directamente sobre el tesoro.
  - † Suelte el disco.
  - † Oprima la tecla "Enter".
    - † El tesoro desaparece al ser recogido.
- † El Príncipe Guerrero o el Mago pueden llevar hasta seis tesoros cada uno, PERO.
- † Su total combinado de tesoros en mano no puede exceder los seis.

ALMACENAMIENTO DE TESOROS

- † Para almacenar los tesoros:
  - † Regrese al cofre del tesoro en la Bodega del Primer nivel de la Fortaleza.
  - † Posicione al Príncipe Guerrero o al Mago directamente

sobre el cofre.
† Suelte el disco.
† Oprima la tecla "Enter".
† Aparece la presentación del estado con el puntaje nuevo.
† Prospere almacendando tesoros. Tanto el Príncipe como el Mago ganan Reencarnaciones adicionales por cada 300 puntos anotados.

NIVELES INFERIORES

† Para descender al próximo Nivel:
† Localice y recoja la llave que hay en cada Nivel.
Una vez recogida, la llave, no podrá perderse ni almacenarse.
† Luego, encuentre las escaleras.
† Oprima la tecla "Enter" en el control del Príncipe.
† Se abrirán las escaleras.
† Mueva al Príncipe sobre las escaleras.
† La pantalla muestra el nivel de la Fortaleza a que se ha penetrado.
† Para volver a un nivel superior: regrese a las escaleras.
NOTA: Cuando el Príncipe se pone sobre las escaleras, Nilrem usa magia para seguirle. No tiene necesidad de las escaleras.

ROLLOS DE TRANSPORTE

† Para explorar un nivel con mayor rapidez, encuentre una sala de rollos de transporte.
† Posicione al Príncipe o Mago directamente sobre el rollo.
† Suelte el disco.
† Oprima la tecla "Enter".
† Aparce la inscripción del rollo: "Ye Read, Ye Move" (Leéis y os moveréis).
† Cuando reaparezca el Mago o el Príncipe, se encontrarán en la sala de los rollos de transporte, al lado opuesto de dicho nivel de la Fortaleza.

El Príncipe Guerrero aprende a usar estos rollos de transporte cuando desea regresar al nivel uno para almacenar tesoros.

PUNTAJE

El valor de un tesoro está en relación al nivel de la Fortaleza en que se encuentra.

Primer Nivel:	50 puntos cada uno
Segundo Nivel:	100 puntos cada uno
Tercer Nivel:	150 puntos cada uno
Cuarto Nivel:	200 puntos cada uno

¡¡¡PUNTOS PREMIOS!!!

ADQUIERA UNA REENCARNACION ADICIONAL POR CADA 300 PUNTOS MARCADOS.

GARANTIA LIMITADA DE DOS AÑOS PARA LAS VIDEOCASSETTES DE JUEGOS IMAGIC

Imagic garantiza al comprador original de cualquier videocassette de juego Imagic que tal cassette estará libre de defectos en materiales y mano de obra durante un período de DOS AÑOS a partir de la fecha de compra. Si durante este período se descubre que la cassette es defectuosa, Imagic, a su opción, reparará o reemplazará la cassette sin cargo alguno. Para ello, la cassette deberá enviarse, con gastos de franqueo pagados por el cliente y acompañada de la comprobación de fecha de compra, a la siguiente dirección:

IMAGIC
Vea la dirección adjunta

Esta garantía está limitada a los componentes electrónicos y piezas mecánicas que contiene la cassette. No es aplicable al desgaste normal. En caso de que el defecto haya surgido como resultado de, o si la cassette muestra señales de, uso incorrecto, desgaste excesivo, modificaciones o manipulación indebida, dicha garantía no sólo no será aplicable sino que quedará anulada.

ESTA GARANTIA REEMPLAZA CUALESQUIERA OTRAS GARANTIAS O DECLARACIONES ESCRITAS. CUALESQUIERA GARANTIAS IMPLICITAS QUE SEAN APLICABLES, INCLUYENDO LAS GARANTIAS DE COMERCIABILIDAD Y BUEN ESTADO, ESTAN LIMITADAS A UN PERIODO DE DOS AÑOS A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA. IMAGIC NO ASUME RESPONSABILIDAD ALGUNA EN CUANTO A DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O CONSECUENCIALES DEBIDOS A LA VIOLACION DE CUALESQUIERA GARANTIAS ESCRITAS O IMPLICITAS APLICABLES A ESTA CASSETTE.

Algunos estados de los EE.UU. no permiten la adopción de limitaciones sobre la duración de una garantía implícita, como tampoco la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuenciales, por lo que es posible que las limitaciones o exclusiones arriba mencionadas no sean aplicables al caso específico de Ud. Esta garantía le da a Ud. derechos legales específicos, aunque Ud. también puede tener otros derechos adicionales, los cuales varían de un estado a otro.

Para hacer un pedido de Cubiertas de Tablero de Botones de Repuesto:
† Haga el favor de comunicarse con el Distribuidor de Imagic para obtener detalles completos (vea en la hoja adjunta la dirección y número de teléfono).

■ Imagic wants you to be as pleased in playing our games as we in providing them. Your playing pleasure is our chief concern, so let us know how we can best serve you. Please write to:

IMAGIC
See Enclosure

■ Imagic espère que vous aurez autant de plaisir à vous amuser avec nos jeux que nous en avons à vous les offrir. Votre plaisir de jouer est notre principale préoccupation. Afin que nous puissions mieux vous servir, veuillez nous faire parvenir vos commentaires au sujet de nos jeux à l'adresse suivante :

IMAGIC
Voir les autres détails ci-joints

■ Wir freuen uns aufrichtig, Ihnen diese Spiele anbieten zu können und hoffen, daß Sie beim Spielen ebensoviel Freude haben. Ihr Spaß am Spiel ist unser Hauptinteresse; lassen Sie uns also wissen, wie wir Ihnen am besten dienen können. Schreiben Sie einfach an:

IMAGIC
Siehe Anlage

■ E' desiderio di Imagic che voi siate soddisfatti dei nostri giochi almeno quanto noi lo siamo nel fornirveli. Il vostro divertimento è la nostra prima preoccupazione, pertanto rendeteci noto come possiamo servirvi meglio. Scrivete a:

IMAGIC
Vedere Allegato

■ Imagic desea que Ud. tenga tanto placer jugando los juegos como nosotros lo tuvimos produciéndolos. El placer del jugador es nuestro objetivo principal. Comuníquese con nosotros acerca de nuestros servicios. Diríjase a :

IMAGIC
Ver Adjunto

IMAGIC

Game Program designed by Brian P. Dougherty

Printed in USA
700009-2A